FANTASTICO

IN REGALO LA GUIDA INDISPENSABILE AI CHEAT

K

CD-ROM PC

SPECIALE: 14 PAGINE CON

TUTTE LE NOVITA' DALL'ECTS SHOW

GUIDA AL DIVERT

Anno VIII n. 5 - MAGGIO 1996 - L. 6.000

ARRIVA

MDK

1999 MINACCIA SULLA TERRA!

Pubblicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale 50% - MI - CMP Roserio

MISTERO

ZORK NEMESIS: INCREDIBILE AVVENTURA!

SIMULAZIONE

A10 SILENT THUNDER

IL VOLO E' ORA PIU' REALE

EARTHSIEGE 2

VIOLENZA DAL FUTURO!

ISSN 1122-1313

RECENSIONI

- ZORK NEMESIS • SHAKII • SPYCRAFT
- BATTLE GROUND ARDENNE • SILENT HUNTER
- TERRANOVA • CIVILIZATION 2 • XTREME RACING
- EARTHSIEGE 2 • SEEK AND DESTROY • TOUCHE'
- BATTLE ISLE 3 • CHRONOMASTER • FAST ATTACK
- FANTASY GENERAL • MASTER LEVEL FOR DOOM
- A10 SILENT THUNDER • FOOTBALL PRO 96
- PGA EUROPEAN GOLF • VIRTUAL KARTS

TNT

FRANKENSTEIN
TIME GATE

CONTIENE L'OTTAVO FASCICOLO DELLA ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ore su 24
VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI
INFORMAZIONI E ORDINI 24 ore su 24

MegaDrive-GameGear-32X-Saturn
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar
3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)
FAX 011-31.99.158
POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino
INTERNET e-mail: QUEEN@FILEITA.IT
url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/
QUEEN SHOP corso dante, 2 - torino - 011-3185666 - fax 011-3199158
SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

cognome e nome
indirizzo e numero civico
C.A.P. città e provincia
prefisso e telefono
firma (di un genitore se minorenne)

K

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	sistema	prezzo
SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE ASSICURATA		L. 12.000
SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 21.000
SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 31.000

PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

PERGIOCO®

vendita telefonica per tutta Italia — **Telefonate 02 / 29524256**

CD ROM PC

I prezzi comprendono IVA, e possono variare.

Titolo	Prezzo
1942 THE PACIFIC AIR WAR Ita	99.900
3D ULTRA PINBALL	59.900
5 Ft. 10 PAK Collector's Ed.	59.900
5 Ft. 10 PAK VOL.1,2 3 Ft V.1	64.900
5 Ft. 10 PAK VOL.2	49.900
ACROSS THE RHINE	129.900
ACTION & ARCADE GAMES	24.900
ACTION PACK	49.900
ACTUA SOCCER Ita	89.900
ADVANCED CIVILIZATION USA	109.900
AIR POWER Inglese	69.900
AIR POWER Ita	69.900
ALIEN LOGIC	49.900
ALIEN VIRUS	49.900
ALLIED GENERAL	89.900
ALONE IN THE DARK 2 Ita	99.900
AMBUSH AT SORINOR	19.900
ANGEL DEVOID	79.900
ANVIL OF DAWN	79.900
APACHE LONGBOW Ita	89.900
ASCENDANCY Ita	99.900
ASSAULT RIGS Ita	99.900
ATARI 2600 ACTION PACK Win'95	49.900
AWARD WINNERS GOLD ED.	39.900
BALOR OF THE EVIL EYE	79.900
BATMAN FOREVER Ita	89.900
BATTLE ISLE 3 Shadow Emperor	79.900
BATTLEGROUND:ARDENNES Ing	84.900
BATTLEGROUND:ARDENNES Ita	99.900
BATTLEGROUND:GETTYSBURG	84.900
BETRAYAL AT KRONDOR	49.900
BIG RED RACING	99.900
BLACK KNIGHT Marine Strike Ing	49.900
BLACK KNIGHT Marine Strike USA	79.900
BLITZKRIEG	19.900
BLOOD BOWL	39.900
BLOODSTONE	19.900
BLOODWINGS Pumpkinhead's Rev.	39.900
BOARD & STRATEGY GAMES	19.900
BRAIN DEAD 13 Ing	69.900
BRAIN DEAD 13 Ita Parlato	99.900
BRIDGEMASTER CHAMPIONSHIP	49.900
BRITISH ISLES Part 1 5.0	69.900
BURIED IN TIME Ing	89.900
CAESAR II	79.900
CAPITALISM	49.900
CARRIERS AT WAR COMPLETE	109.900
CD GAME CASINO COLLECTION	19.900
CD GAME COLLECTION	19.900
CHAMP.MANAGER 2 Germania	69.900
CHAMP.MANAGER 2 Olanda/Belgio	69.900
CHAMPIONSHIP CHESS	29.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 GB	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 Fr	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 ITA	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 Spa	69.900
CHESSMASTER 4000 TURBO	29.900
CHRONICLES OF SWORD Ing	99.900
CHRONOMASTER	79.900
CIV NET	99.900
CIVIL WAR	49.900
CIVILIZATION	39.900
CIVILIZATION II	99.900
COLLEGE SLAM	119.900
COLONIZATION Dos	99.900
COLONIZATION Windows	114.900
COMIX ZONE	89.900
COMMAND & C.COVERT OPERATIONS	39.900
COMMAND & CONQUER Ing	99.900
COMMAND & CONQUER Ita	119.900
COMMAND Aces of the Deep Win95	79.900
COMMODORE 64ACTION PACK Win95	39.900
CONGO The Movie	99.900
CONQUEROR Ing	79.900
COSMO'S COSMIC ADVENTURE	29.900
CREATURE SHOCK Ita	49.900
CRUSADER NO REMORSE Ita	109.900
CRYSTAL CAVES	29.900
CYBERMAGE Ita	79.900
CYBERSPEED	59.900
CYCLONES Ita	29.900
D	89.900
DAGGER'S RAGE	49.900
DARK PASSAGES I	29.900
DARK SEED II USA	99.900
DARKER	59.900
DAY OF THE TENTACLE Ita	49.900
DEFCON 5 Ita	89.900
DESCENT 2 Ita	99.900
DESCENT Levels of the World	39.900
DESERT/JUNGLE STRIKE	29.900
DESTRUCTION DERBY	79.900
DETRITUS	39.900
DIE HARD 2	19.900
DISCIPLES OF STEEL	49.900
DOOM + BATTLEBOOK	39.900
DOOM DEVELOPERS KIT 1	39.900
DOOM HEAVEN II	19.900
DOOM HELPER 2	19.900
DOOM I/II COLLECTION	14.900
DOOM TOOLKIT	19.900
DR. DRAGO'S MADCAP CHASE	29.900
DRAGON LORE Ita	99.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	49.900
DREAMWEB Ita	49.900
DRUID Daemons of the Mind	79.900
DUKE NUKEM II	19.900
DUNGEON MASTER II	79.900
EARTHWORM JIM Win'95 Ita	74.900
EASTERN MIND Tong Nou	99.900
ECCO THE DOLPHIN	89.900
EF2000 Ita	109.900
EMPIRE II The Art of War	99.900
ENTOMORPH	59.900
ESSENTIAL SEL. BUSINESS Ita	59.900
ESSENTIAL SEL. SPORT Ita	59.900
EUROPE I SCENERY 5.0	69.900
EVOCATION Oltre il Sogno Ita	119.000
EXTREME PINBALL	79.900
EXTREME RISE OF THE TRIAD	39.900
F-15 STRIKE EAGLE III	39.900
F1 WORLD CHAMPIONSHIP ED. Ita	39.900
FADE TO BLACK Ita	109.900
FANTASY GENERAL	79.900
FIELDS OF GLORY	29.900
FIFA INTERNAT. SOCCER Ita	49.900
FIFA SOCCER 96 Ita	89.900
FIGHTER DUEL Ita	79.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	59.900
FISTFIGHT	79.900
FLASHBACK Enhanced Ita	49.900
FLEET DEFENDER & SCENARIO	49.900
FLIGHT	64.900
FLIGHT OF AMAZON QUEEN Ita	39.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Ing	99.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Ita	109.900
FLYING Power Pack	24.900
FRANKENSTEIN	69.900
FRANKENSTEIN Arcade	10.000
FREDDY PHARKAS	49.900
FRONT PAGES FOOTBALL 96	89.900
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ing	49.900
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ita	99.900
FULL THROTTLE Ita parlato	99.900
FULL TILT PINBALL Win'95	69.900
FURY 3	74.900
GADGET	49.900
GOBLIIINS 1 & GOBLIINS 2	39.900
GRAND PRIX Ita	39.900
GRAND PRIX MANAGER Ita	99.900
GREAT NAVAL BATTLES IV	84.900
GRETZKY NHLPA ALL STARS	99.900
HARDBALL 4	39.900
HARPOON II DeLUXE	89.900
HARRIER SVGA	29.900
HELL CYBERPUNK THRILLER Ita	119.900
HERETIC Shadow of Serpent	99.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC	89.900
HEXEN (Heretic II) Ita	89.900
HEXEN: H! ZONE	59.900
HI-OCTANE	39.900
HURL	49.900
HYPER 3D PINBALL	94.900
I FAVOLOSI 60 Ita	39.900
ICE & FIRE Ita	69.900
ICEBREAKER	59.900
IL SEGRETO DEI TEMPLARI Ita	99.900
IN THE 1st DEGREE	89.900
INDIANA JONES Kit Ita	49.900
INDYCAR RACING	39.900
INDYCAR RACING 2 Ing	79.900
INDYCAR RACING 2 Ita	99.900
INORDINATE DESIRE	39.900
INTERNATIONAL CRICKET '96	79.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN Ita	49.900
IRON ASSAULT Ita	49.900
IRON BLOOD	49.900
ISHAR TRILOGY	29.900
ISLAND PERIL	49.900
JACK THE RIPPER	49.900
JIMMY WHITE'S SNOOKER Ita	19.900
JOHNNY BAZOOKATONE Ita	59.900
JUMP RAVEN	49.900
KICK OFF 3 EURO CHALL. Ita	39.900
KING ARTHUR'S KORT DeLUXE	29.900
KING'S QUEST 5/SPACE QUEST 4 Ita	49.900
KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3 Ita	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	54.900
KING'S QUEST VII Ita	99.900
KINGDOM O' MAGIC	79.900
KLIK & PLAY GAME PACK	10.000
KNIGHT MOVES Win'95	49.900
KYRANDIA 1,2,3 the Series	69.900
LANDS OF LORE Ita	49.900
LARRY 5/SPACE QUEST 5 Ita	49.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	59.900
LASER MATCH RACING Ita	89.900
LEGIONS Ita	89.000
LEMMINGS & OH NO MORE LEMMINGS	29.900
LEMMINGS 1 & 2	29.900
LEMMINGS 3D Ita	99.900
LEMMINGS CHRONICLES	29.900
LINKS 386 CD	79.900
LINKS BOUNTIFUL GOLF CLUB	49.900
LINKS COGHILL:DOBBS DREAD	59.900
LINKS COURSE THE BELFRY	49.900
LINKS DEVIL'S ISLAND	49.900
LINKS FIRESTONE	49.900
LINKS MAUNA KEA	49.900
LINKS PRAIRIE DUNES	49.900
LINKS TROON NORTH	49.900
LION	59.900
LOADSTAR	59.900
LOCUS Win'95 Ita	69.900
LORDS OF MIDNIGHT Ing	49.900
LORDS OF MIDNIGHT Ita	69.900
LUNICUS	29.900
MAABUS	54.900
MAD DOG McCREE	24.900
MAGIC CARPET Ita	49.900
MAGIC CARPET 2 Ita	99.900
MAGIC CARPET Hidden Worlds	29.900
MAJOR STRIKER	24.900
MANCHESTER UNITED CHAMPS Ita	24.900
MANIC KARTS	69.900
MARCO POLO	39.900
MARINE FIGHTERS	59.900
MARIO'S GAME GALLERY	39.900
MASTER LEVELS OF DOOM	69.900
MASTER OF MAGIC	39.900
MASTER OF ORION	39.900
MAXIMUM ROADKILL	64.900
MECHWARRIOR II	99.900
MECHWARRIOR II Expans. Pack	49.900
MECHWARRIOR II Win'95	99.900
MEGAPACK 3	84.900
MEGAPACK 4	79.900
MEGARACE	29.900
MEGATRAVELLER 1	10.000
METAL MARINES Ita	49.900
MICROMACHINES 2 Spec. Ed. Ita	69.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900
MILE HIGH CLUB	29.900
MILLENNIA	54.900
MISSION CRITICAL	79.900
MONKEY ISLAND 2 Kit Ita	49.900
MONOPOLY	99.900
MONSTER BASH	29.900
MORTAL COIL	59.900
MORTAL KOMBAT 2 Ita	49.900
MORTAL KOMBAT 3 Ita	89.900
MS GOLF BOUNTIFUL GOLF CLUB	49.900
MYST	99.900
MYSTIC MIDWAY Ita	29.900
NASCAR RACING	39.900
NAVY STRIKE Ing	49.900
NAVY STRIKE Ita	89.900
NBA JAM Tournament Edition	89.900
NBA LIVE 96	99.900
NEED FOR SPEED Ita	99.900
NERVES OF STEEL	29.900
NETWORKS A4 Ing	59.900
NETWORKS A4 Ita	99.900
NEW ZEALAND 5.0	49.900
NFL COACHES CLUB FOOTBALL	29.900
NHL '96 Ita	109.900
NIGHT TRAP	69.900
ONE STOP 50 PACK	59.900
PACIFIC ISLANDS	24.900
PAGANITZU	29.900
PANIC IN THE PARK	79.900
PANZER GENERAL Ita	89.000
PAPARAZZI! Tales of Tinseltown	49.900
PERFECT GENERAL II + D DISK	69.900
PGA TOUR GOLF '96 Ita	79.900
PGA TOUR GOLF '96 Spanish Bay	69.900
PHANTASMAGORIA	99.900
PICTURE PERFECT GOLF USA	39.900
PICTURE PERFECT GOLF D'Alene	29.900
PICTURE PERFECT GOLF Harbour	44.900
PICTURE PERFECT GOLF Ita	74.900
PINBALL WARRIORS Ita	59.900
PINBALL WORLD	79.900
PINBALL WORLD CUP Ita	29.900
PLAYER MANAGER 2 Ita	99.900
POLICE QUEST SWAT Ing	79.900
POLICE QUEST SWAT Ita	119.900
POWER DOLLS	79.900
POWER,CORRUPTION & LIES	79.900
POWERHITS MOVIES	19.900
POWERHITS SCI/FI	19.900
POWERHOUSE Ita	89.900
PREMIER MANAGER 3 DeLUXE	49.900
PRIMAL RAGE Ita	39.900
PRISONER OF ICE Ita	99.900
PRO PINBALL THE WEB	49.900
PSYCHIC DETECTIVE	99.900
PYROTECHNICA	29.900
QUARANTINE	29.900
QUEST FOR GLORY Shadows Darkn.	39.900
RALLY Ita	49.900
RAPID ASSAULT	49.900
RAPTOR: Call of the Shadows	19.900
RAYMAN Ita	79.900
REBEL ASSAULT 2 Ita	99.900
REBEL ASSAULT Kit Ita	49.900
RED GHOST USA	99.900
REELECT JFK	29.900
RENEGADE Ita	59.900
RESURRECTION Rise of Robots 2 Ita	89.900
RETRIBUTION	29.900
RETURN TO ZORK Ita	94.900
RING CYCLE Ita	59.900
RIPPER	99.900
ROAD WARRIOR Quarantine II Ita	59.900
ROBOT CITY	99.900
ROMANCE THREE KINGDOMS IV	89.900
RUGBY '95	79.900
SABRE TEAM	19.900
SAILING INTERACTIVE	39.900
SAM & MAX Kit Ita	49.900
SCIENCE SLEUTHS	39.900
SCOTTISH OPEN Virtual Golf Ita	39.900
SCREAMER Ita	54.900
SCUDETTO Ita	89.900
SEAWOLF SSN-21 Ita	49.900
SECRET OF MONKEY ISLAND Ita	49.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER Ita	99.900
SHANNARA Ita	79.900
SHIVERS	99.900
SHOCKWAVE ASSAULT Win'95	79.900
SILENT SERVICE II + 50 GAMES	29.900
SILENT STEEL Ita	89.900
SILENT THUNDER A-10 TK2 Win'95	89.900
SIM ANT	24.900
SIM CITY	34.900
SIM CITY 2000 COLLECTION	109.900
SIM CITY CLASSIC	24.900
SIM EARTH	24.900
SIM FARM	24.900
SIM ISLE Ing	59.900
SIM ISLE Ita	89.900
SIM LIFE	24.900
SIM TOWER Ita	99.900
SIMON THE SORCERER 2 Ita	89.900
SOCCER STARS '96	59.900
SPACE ACE	49.900
SPACE HULK	39.900
SPACE PIRATES	29.900
SPACE QUEST VI Eco	49.900
SPACE QUEST VI Ing	59.900
SPORT GREATEST HITS 2	49.900
SPORTZ FREAKZ	29.900
SPYCRAFT	89.900
STAR CRUSADER	39.900
STAR RANGERS	49.900
STAR TREK A Final Unity Ita	119.900
STAR TREK Deep Space Nine	109.900
STAR TREK Judgment Rites	99.900
STEEL PANTHERS	89.900
STONEKEEP Ita	109.900
STRIKE COMMANDER	49.900
STUNT DRIVER	29.900
SU-27 FLANKER Ing	89.900
SUB BATTLE/PT BOAT SIM.	29.900
SUBWAR 2050 + SCENARIO	49.900
SUPER BOPPIN'	29.900
SUPER COACH	29.900
SUPER KARTS Ita	49.900
SUPER STREET FIGHTER II TURBO Ita	49.900
SUPERSPORTS 5 PACK	49.900
SYNDICATE Ita	49.900
SYSTEM SHOCK Ita	49.900
TANK M1A1 ABRAMS	29.900
TEAM YANKEE	19.900
TEGEL'S MERCENARIES	19.900
TEKWAR WILLIAM SHATNER'S	59.900
TEN PAK COMPILATION	59.900
TERMINAL VELOCITY	29.900
TERMINATOR:FUTURE SHOCK Ing	99.900
TERMINATOR:FUTURE SHOCK Ita	109.900
TERRACE	69.900
TERRANOVA	99.900
THE 11th HOUR Ing	79.900
THE 11th HOUR Ita	99.900
THE 7th GUEST	39.900
THE BEAST WITHIN Gabriel Kn.2	99.900
THE CHAOS ENGINE	29.900
THE DIG Ing	89.900
THE DIG Ita	99.900
THE ORION CONSPIRACY Ing	39.900
THE PAGEMASTER	79.900
THE POWER ZONE	99.900
THE PURE WARGAME Vol. 1	69.900
THE RAVEN PROJECT Ing	39.900
THE RAVEN PROJECT Ita	64.900
THE SKIN GAME AT BIGHORN	49.900
THE ULTIMATE SEVEN	49.900
THEME PARK Ita	49.900
THIS MEANS WAR!	79.900
THUNDER IN PARADISE	49.900
THUNDERSCAPE	79.900
TILT	79.900
TOMCAT ALLEY	89.900
TOP GUN Ita	79.900
TORIN'S PASSAGE Ing	79.900
TORIN'S PASSAGE Ita	99.900
TOTAL DISTORTION	89.900
TOWER	119.900
TRACK ATTACK	99.900
TRIPLE THREAT	39.900
TRIVIA CD Ing	29.900
TV SPORTS FOOTBALL + 5 GAMES	10.000
TWENTY WARGAME CLASSICS	39.900
TWIN CALIBRE	39.900
U.S. NAVY FIGHTER Ing	49.900
U.S. NAVY FIGHTERS GOLD Ita	49.900
UEFA CHAMPIONS LEAGUE '95/96 Ita	69.900
UFO Enemy Unknown Ita	89.900
ULTIMA UNDERWORLD I&II	39.900
ULTIMA VII COMPLETE CLASSIC	39.900
ULTIMA VIII PAGAN	49.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER Ita	89.900
UNDER A KILLING MOON Ing	29.900
UNDER A KILLING MOON Ita	149.900
UNDER A KILLING MOON Upgrade	20.000
UNGARIA THE COOL	29.900
USA EAST SCENERY 5.0	79.900
USA WEST SCENERY 5.0	79.900
USS TICONDEROGA	79.900
V FOR VICTORY COMMEMORATIVE	69.900
VICTOR MAXX VIRTUAL ARCADE	49.900
VID GRID	19.900
VIRTUAL KARTS	69.900
VIRTUAL POOL	39.900
VIRTUAL WORLDS	29.900
VIRTUOSO	29.900
VORTEX Quantum Gate 2	39.900
WAR IN THE GULF	39.900
WARCRAFT II Tides of Darkness	89.900
WARCRAFT Orcs & Humans	79.900
WARHAMMER Sh.Horned Rat W'95	69.900
WARLORDS II DeLUXE	89.900
WARRIORS Ing	29.900
WARRIORS Ita	59.900
WEREWOLF Vs COMANCHE Ita	99.900
WHIZZ Ita	29.900
WILLIAMS ARCADE CLASSICS Ita	49.900
WING COMMANDER ARMADA	49.900
WING COMMANDER IV Ita	119.900
WING NUTS	99.900
WINGS OF GLORY Ita	69.900
WINGS OVER EUROPE	99.900
WINPAK DELUXE Win'95	49.900
WIPE OUT	64.900
WITCHAVEN	69.900
WOLF Ita	79.900
WOLFENSTEIN 3D	59.900
WOLFSBANE Ita	59.900
WOODRUFF & Schnibble of Azimut	39.900
WORLD CLASS CRICKET G.GOOCH	39.900
WORMS Ita	89.900
WU KUNG	39.900
X WING ENHANCED Ita	49.900
ZEPPELIN	39.900
ZONE RAIDERS Ita	79.900
ZOOL 2	29.900
ZOOP Ita	49.900
ZORK NEMESYS	94.900

MILANO via **S. PROSPERO 1** *MM1* CORDUSIO

PERGIOCO PERGIOCO

MILANO via **ALDROVANDI** *MM1* LIMA

ROMA via Degli **SCIPIONI 109/111** *Q.re* PRATI

PERGIOCO PERGIOCO

LUGANO (CH) Quartiere **MAGHETTI 20**

PERGIOCO Point

MONZA (MI) via **CAIROLI 5**

sommario

Le Fiere di settore sono eventi importanti ai quali non possiamo assolutamente mancare. Giampaolo Moraschi e Luca Fassina hanno sezionato rispettivamente ECTS (Londra) e FUTUR SHOW (Bologna). Carichi di notizie allettanti, hanno preparato in una notte un ampio resoconto di ciò che hanno visto. E le sorprese non sono mancate...

Zork Nemesis a pag. 18

Spycraft a pag. 22

Civilization 2 a pag. 36

A10 Silent Thunder a pag. 94

TNT a pag. 102

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDI.PROGRESS
via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/4985463 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Luca Monticelli

Team Editoriale: Giampaolo Moraschi, Danilo Rocca, Max Pantani, Luca Fassina, Enrico Ernst, Francesco Pepe, Antonio Perna, Alessandro "Pitone-Skomp" Seccafieno, Daniele Falzone, Massimo Carboni, Silvia F., Fabrizio Farenga, Paolo Forni.

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala, Michela Rolandi.

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO - tel. 02/2588

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Fermeglia

EDITORE
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE
Vittorio Viterbo

ABBONAMENTI
R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
via A. Rizzoli, 2 - 20132 MILANO - Tel: 02/27200720

ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Postale 3141 -
via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tel. 41/91 - 9238341/2/3 - Fax 41/91 - 9237304

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia oppure a SLI Srl - Servizi Logistici Integrati - via Po, 3 - 20098 S. Giuliano Milanese (MI) inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 15723208.
Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali.
La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

Videogame, una vera droga per le giovani generazioni

ROMA — I video-game stanno diventando una specie di droga per le giovani generazioni, inducendo effetti di abulia e spersonalizzazione. Secondo un'indagine condotta dal Centro Punto Uno di Roma, ente senza scopo di lucro riconosciuto dalla Regione Lazio, il 70 per cento del campione di mille ragazzi intervistati, di età compresa tra gli 11 e i 18 anni, ha ammesso di trascorrere buona parte della giornata in una sala di video-games. Un fenomeno sempre più diffuso in tutta Italia.

«Questi luoghi, che per il tipo di attrazione sui minori potrebbero chiamarsi baby-casinò, si moltiplicano come funghi», spiega Raffaele Carrisi, fondatore del centro.

Lo studio mette in evidenza come l'uso continuato dei video-game porti ad una forma di «allucinante dipendenza», a una «spersonalizzazione» che non risparmia sistema nervoso e cervello. Il sovraccarico di impulsi può portare i giocatori più assidui a guidare in modo spericolato e ad avere comportamenti aggressivi.

Ci risiamo! Un titolone da prima pagina sul Messaggero, ed un piccolo stralcio interno sul Corriere della Sera ed il mondo dei videogames è servito. La titolazione non lascia spazio ai dubbi: "una vera droga per le giovani generazioni", dice il Corrierone relegandoci così, con sole sette parole in grassetto, al ruolo di pusher (noi, le testate concorrenti, i distributori, gli sviluppatori, gli importatori etc. etc.) di questa nuova sensazionale sostanza stupefacente. Scusateci tutti! Non eravamo al corrente del nostro diabolico ruolo di spacciatori di "abulia", "spersonalizzazione" e "comportamenti aggressivi" ma soprattutto non ci eravamo accorti che i nostri lettori si erano trasformati nel tempo in un popolo di minacciosi zombie che "guidano in modo spericolato" e vittime di una "allucinante dipendenza". E allora, cari i nostri morti viventi, facciamo autocritica. Buttiamo nei cassonetti (nel sacco grigio, blu oppure dobbiamo portarli nei centri di raccolta dei medicinali scaduti?) le nostre preziose copie di Doom e The Dig e diamoci ad una vita più sana e serena. Spegniamo il nostro monitor e accendiamo la nostra cara amata televisione: quella sì che è vita, sì che è una forma di intrattenimento nutriente e priva di qualsiasi forma di perversa dipendenza. Vuoi mettere Stranamore, una bella telenovela, I Fatti Vostri, Chi l'ha visto, oppure una gustosa ed esilarante Ruota della Fortuna? E così, è con enorme soddisfazione che possiamo finalmente annunciarvi la trasformazione di K: basta con i videogames! Basta con i PC! Poesie, riflessioni teologiche, politica e critica televisiva saranno i contenuti del nuovo giornale - certi così di incontrare il favore della parte sana (...e tre...) della popolazione. Ed in quanto a voi, perfidi drogati di giochi multimediali, vi lasciamo al vostro amaro destino...

...Vi piacerebbe vero?! Cari i nostri ricercatori del fantomatico Centro Punto Uno di Roma. Ed invece no! K rimane al suo posto, così come rimangono al loro posto i nostri lettori. Piuttosto abbiate la cortesia di rispondere ad alcune domandine facili, facili.
Primo: chi siete, cosa fate, chi vi finanzia e perché?
Secondo: perché non ci divulgate i risultati scientifici dettagliati di questa vostra ricerca, invece di limitarvi a vaghe e sensazionali conclusioni?
Terzo: non vi sembra di utilizzare un linguaggio e metodi di grande retroguardia, tipici di chi ha un disperato bisogno di far parlare di se?
Quarto: siete disposti ad affrontarci in un dibattito pubblico in modo che le vostre folli ed irresponsabili affermazioni possano essere confutate?

In attesa di una risposta, che temiamo non arriverà mai, rivolgiamo infine una tiratina d'orecchio ai quotidiani che hanno pubblicato acriticamente il comunicato del Centro Punto Uno; non era più corretto sentire anche qualcuno che di videogames si occupa, senza quindi dare alle stampe titoloni allarmistici lontani da qualsiasi verità?
E scrivendo queste note mi è venuto un dubbio: che i soggetti (forse) abulici e spersonalizzati, ma (sicuramente) con il sistema nervoso sovraccarico non siano i ragazzi che giocano?

Roy Zinsenheim

LA GLORIA

La Passione

Il primo, unico, eccezionale gioco ufficiale della UEFA CHAMPIONS LEAGUE. La tua grande occasione per giocare contro le più importanti squadre e i migliori calciatori europei.

È vero calcio, e con l'esclusivo sistema Tacti-Grid™ potrai avere il massimo controllo sui giocatori.

- Include tutte le squadre e i giocatori dell'edizione 1995/96.
- Possibilità di aggiornare e aggiungere la propria squadra alla competizione.
- Modalità arcade o simulazione con le reali caratteristiche dei calciatori.
- Fino a 4 giocatori.

AFC Ajax Amsterdam
Aalborg BK
ASPN Legia Warszawa
Blackburn Rovers
BV Borussia
FC Juventus Torino
FC Nantes
FC Porto
FC Spartak Mosca
Ferencvarosi Torna
Glasgow Rangers FC
Grasshopper Club
Panathinaikos
Real Madrid CF
Rosenborg BK
Steaua Bucarest

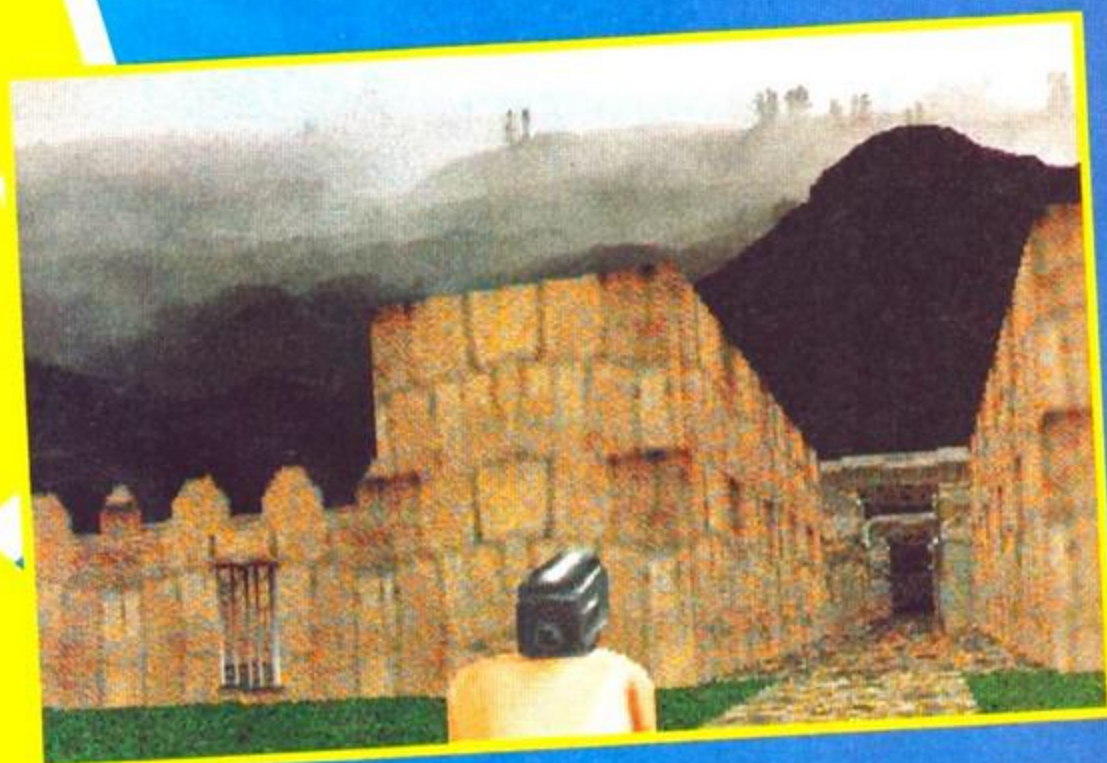
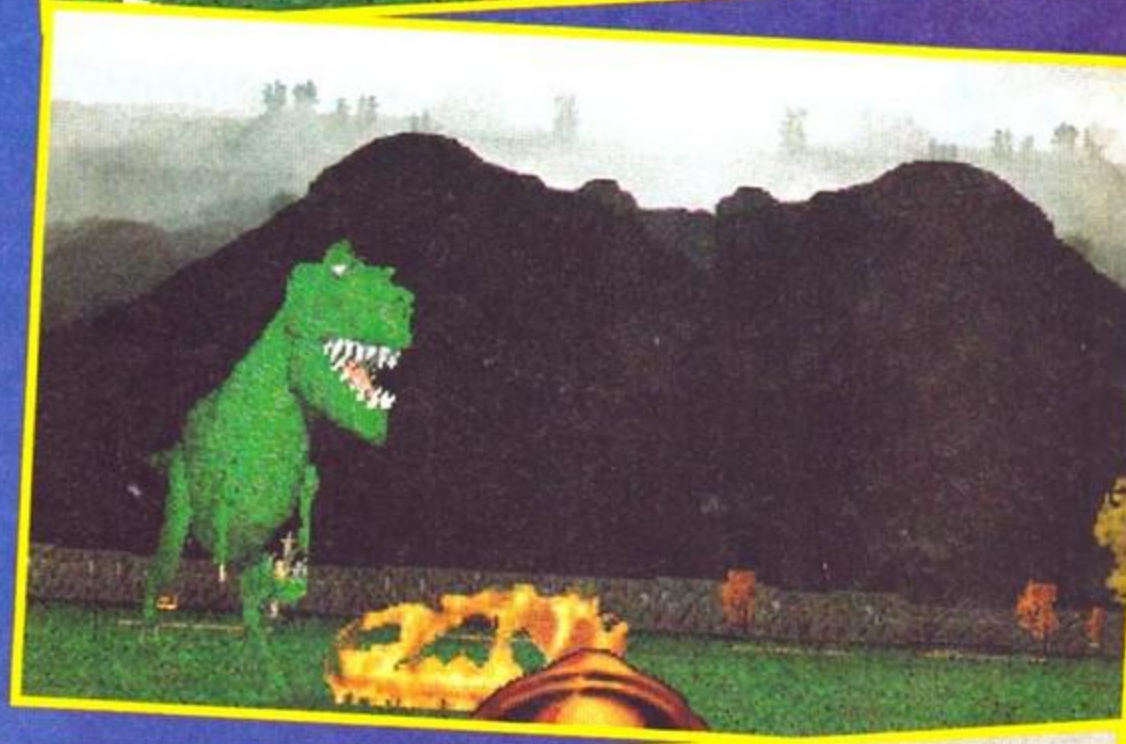
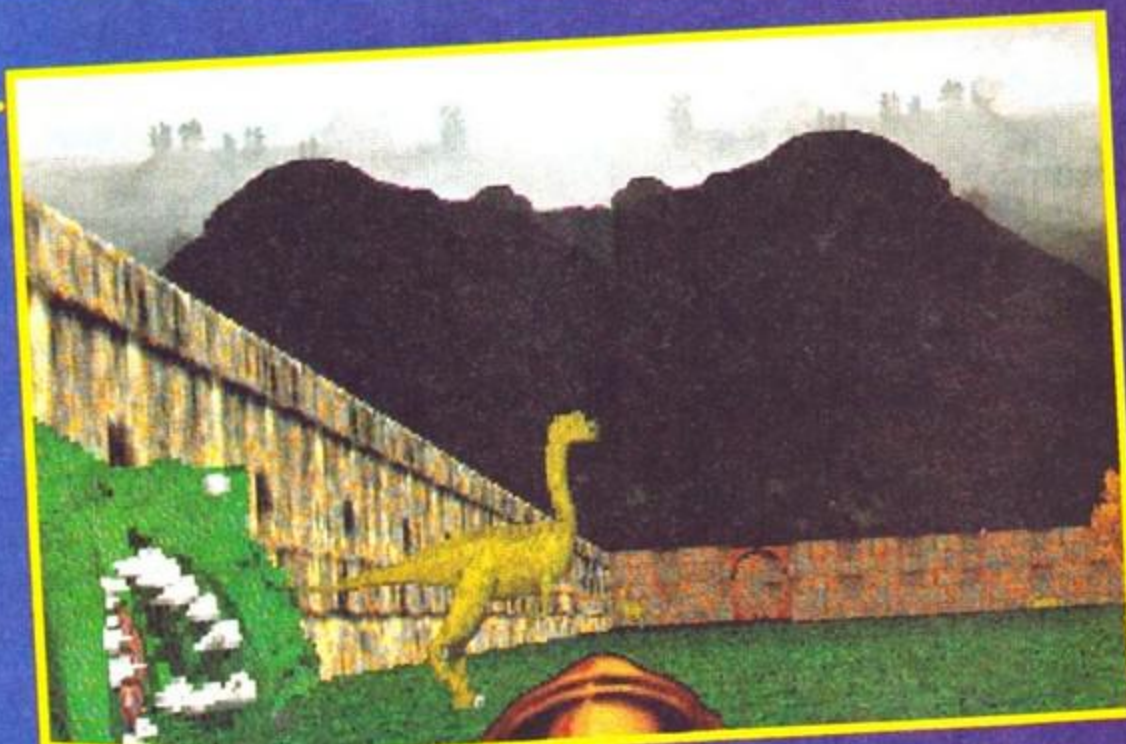
PHILIPS **PC** CD-ROM

SPARATUTTO

TIME GATE

Durante un viaggetto in Internet ci siamo imbattuti in un simil-Doom...

Un mondo dove ci si deve scontrare con vetusti dinosauri, in un crescendo sempre più percoloso in stile Jurassic Park. Non si conosce il motivo... ma in luoghi tetri ed angosciosi si aggirano indisturbati dei dinosauri piuttosto feroci, che al nostro apparire le tentano tutte pur di potersi gustare le nostre cosciotte calde e cicciose...
Giocando la demo sembra di rivivere le vecchie ma gloriose pagine di Doom, con la differenza che i nostri "avversari" sono affamatissimi dinosauri.
Gli scenari ricordano molto quelli di Doom, ma questi sono decisamente più dettagliati ed originali. I dinosauri sono ricostruiti con incredibile fedeltà, e fanno veramente paura!
Le animazioni sono abbastanza fluide su un 486/66, fluidissime su un Pentium 75.
Il sonoro è curatissimo, e il sottofondo amazzonico dà a Time Gate un odore selvaggio e misterioso.
Il gioco è stato strutturato per girare sotto Windows 3.11 a 16 bit, ed è già disponibile in Internet un'Alpha per Windows 95 e Windows NT 4.0 a 32 bit. DirectDraw e DirectSound garantiranno, a detta del produttore, una fluidità senza precedenti, ed un sonoro mozzafiato. Nella versione per Windows 95 veranno aggiunti nuovi e più potenti dinosauri, nuove armi, ampie aree, scenari di combattimento esterni ed interni e grandi torri.
Nella demo in Internet, che occupa 2,6 MByte, potrete giocare due livelli correlati insieme, e dovrete (come al solito) trovare oggetti, munizioni, scudi, cassette del pronto soccorso, e così via.
Time Gate, prodotto dalla Home Office Multimedia Entertainment, verrà valutato non appena sarà pronta una versione definitiva del gioco.

Luca Monticelli

ANTEPRIMA

THE MINDWARP

SPARATUTTO

Futuri dottori e schifidi lettori... se amate combattere contro anticorpi marziani e viaggiare in anfratti vomitevoli, questo è il gioco che fa per voi.

Avete capito proprio bene! Sta per arrivare, prossimamente sugli schermi di coloro che hanno lo stomaco resistente, un gioco dalle caratteristiche da esplorazione intestinale, guarnito di buffi esserini simil-anticorpi decisamente tenaci e violenti.
Con la vostra astronave vi dirigerete su un pianeta ostile vivente, con un motivo futile quale ad esempio "trombare" la moglie del premier alieno distraendolo con una finta invasione... Scherzi a parte, sul pianeta vivente, unico nel suo genere, attraverserete con una velocità supersonica vene e aorte, combattendo di quando in quando i vari anticorpi che, come in un normale e sano corpo vivente, cercheranno di fermarvi credendovi un virus letale, quali effettivamente siete.
La grafica è decisamente avvincente, se pensata inoltre in un susseguirsi di animazioni che, a detta del produttore, saranno fluide come l'olio Sasso.
Il motore grafico è stato costruito con una risoluzione di 320x200 proprio per agevolare i possessori di computer non particolarmente potenti, ma confermano dalla casa madre della possibilità (alla quale stanno appunto lavorando) dell'alta risoluzione.
Tra l'altro, per sfruttare appieno le caratteristiche multimediali del gioco, sarà possibile far girare The Mindwarp sotto Windows 95, una manna per i possessori di Pentium.
Le texture delle pareti sono veramente belle e accurate, ma gli anticorpi sembrano essere più degli sottosviluppati esseri biologicamente mal cresciuti.
La bellezza di questo sparatutto consiste nel fatto che più si ammazzano anticorpi, più se ne formeranno, e più si procederà tra le vene, più anfratti si apriranno davanti al nostro cammino. Un crescendo di difficoltà, quindi, che supera l'idea passata del gioco della Psignosis che riprendeva fedelmente il best seller di Asimov, ma che purtroppo era ingiocabile per l'hardware di allora. Questa volta, dunque, ci ritroviamo di fronte uno sparatutto giocabile, dal sapore un po' macabro, che tanto va di moda in questi tempi.

Luca Monticelli

STAR TREK DEEP SPACE NINE HARBINGER™

AVVENTURA

Non sperate di ritrovare il Capitano Kirk e il suo equipaggio, perché in Deep Space Nine non lo troverete.
Il gioco è basato sulla nuova serie di Star Trek, con tutti (ma proprio tutti) i personaggi, fatti di veri bit, ma... bit bit, di vero burro... burro burro!
Una avventura, come tante che ultimamente hanno riempito i nostri sofferenti hard disk, ricca di megabyte... capisci o'megabyte? No?... E allora, che parli a fa'!
Vi muoverete inizialmente su una astronavina in panne, e un componente del vostro equipaggio che vive sulla base astrale, noto trasformista e metamorfista, vi raggiungerà sul relitto spaziale (... ma quando vi deciderete a cambiarlo?), e vi suggerirà il da farsi per ripristinare i circuiti danneggiati durante un breve ma concitato scontro con astronavi aliene e nemiche.
L'evolversi dell'avventura sembra essere molto divertente e dinamico. Gli enigmi sono davvero molto ben strutturati, e vi daranno sicuramente del filo da torcere. La grafica è ben fatta, un po' meno le animazioni, apprezzabili solamente su computer basati su processore Pentium.
I dialoghi sono rigorosamente in lingua anglosassone, e spesso ne risulta essere difficile la comprensione, dato che molti personaggi sono alieni e hanno una voce camuffata. La recitazione appare non esaltante, rendendo le fasi dialogate decisamente fasulle e noiose.
Sono ben due i Cd-Rom che compongono questo arcade, e le fasi che lo compongono sembrano "spaziare" (...bella questa!) in molte ambientazioni, lasciando respiro ad una lunga ed elaborata fase di gioco.
Lo scenario spaziale e gli attori rigorosamente ricostruiti al computer secondo le esatte sembianze degli attori presenti nella nota saga televisiva, offrono a questo gioco, almeno come prima impressione, sicure emozioni, ma di primo acchitto non mi sento di consigliarlo obbligandone l'acquisto. Aspettate la recensione per avere le idee più chiare, e chissà non accadino delle sorprese!
Redazione a Base Spaziale... passo e chiudo.

Luca Monticelli

Spazio, ultima frontiera... L'inizio è sempre lo stesso, ma le avventure sono differenti e con il nuovo equipaggio della Enterprise.

IO L'AVEVO DETTO...

IN REGALO 20 CD-ROM DI "SCUDETTO"

Grazie agli sforzi congiunti della redazione di K e della Domark, la software house inglese produttrice di Scudetto, abbiamo dato il via dallo scorso numero ad una nuova iniziativa che renderà venti tra voi dei felici possessori di una copia del suddetto gioco. Che fate ancora qui? Correte a leggere il regolamento!

✔ Pensate di essere dei giornalisti sportivi in erba? Pensate di poter far concorrenza "all'affascinante Giorgio Tosatti"? Siete sicuri di essere degli indovini migliori di Maurizio Mosca e del suo pendolino? Bene, questa è l'occasione che stavate aspettando. Infatti, in occasione dell'approssimarsi dei Campionati Europei dj calcio che si terranno in Inghilterra a partire dall'8 Giugno, K e la Domark, nella loro immensa bontà, hanno deciso di permettervi di cimentarvi in singolar tenzone nel ruolo di giornalisti sportivi ed esperti delle cose calcistiche.

DIVENTA UN GIORNALISTA SPORTIVO!

• Per partecipare a "Io l'avevo detto!" dovrete inviare un file di testo (*.txt), iniziante con il vostro nome, cognome, indirizzo e N° telefonico.

• Di seguito dovrete scrivere il vostro brano, ed in fondo, staccato con alcune righe vuote, il pronostico sulla finale degli Europei (max 600 car.).

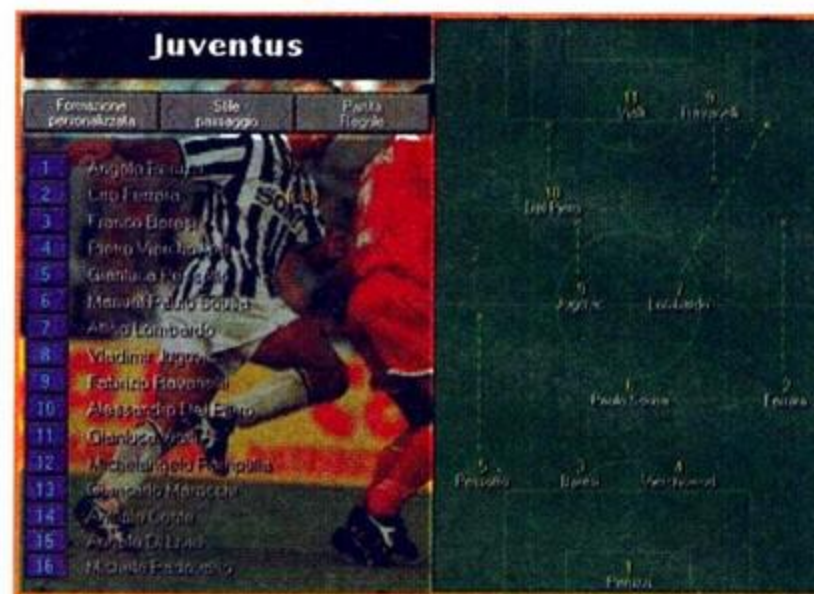
• Il nome del file da voi preparato dovrà riportare nelle prime sei lettere il vostro cognome, seguite da -3 (ad esempio, Giampaolo Moraschi dovrà creare un file di testo denominato morasc-3.txt).

• Ricordate di scrivere il vostro nome, cognome, indirizzo, numero di telefono e pronostico di incontro, punteggio e marcatori sull'etichetta del dischetto.

• Il dischetto dovrà essere un floppy da 3,5 pollici ad alta densità.

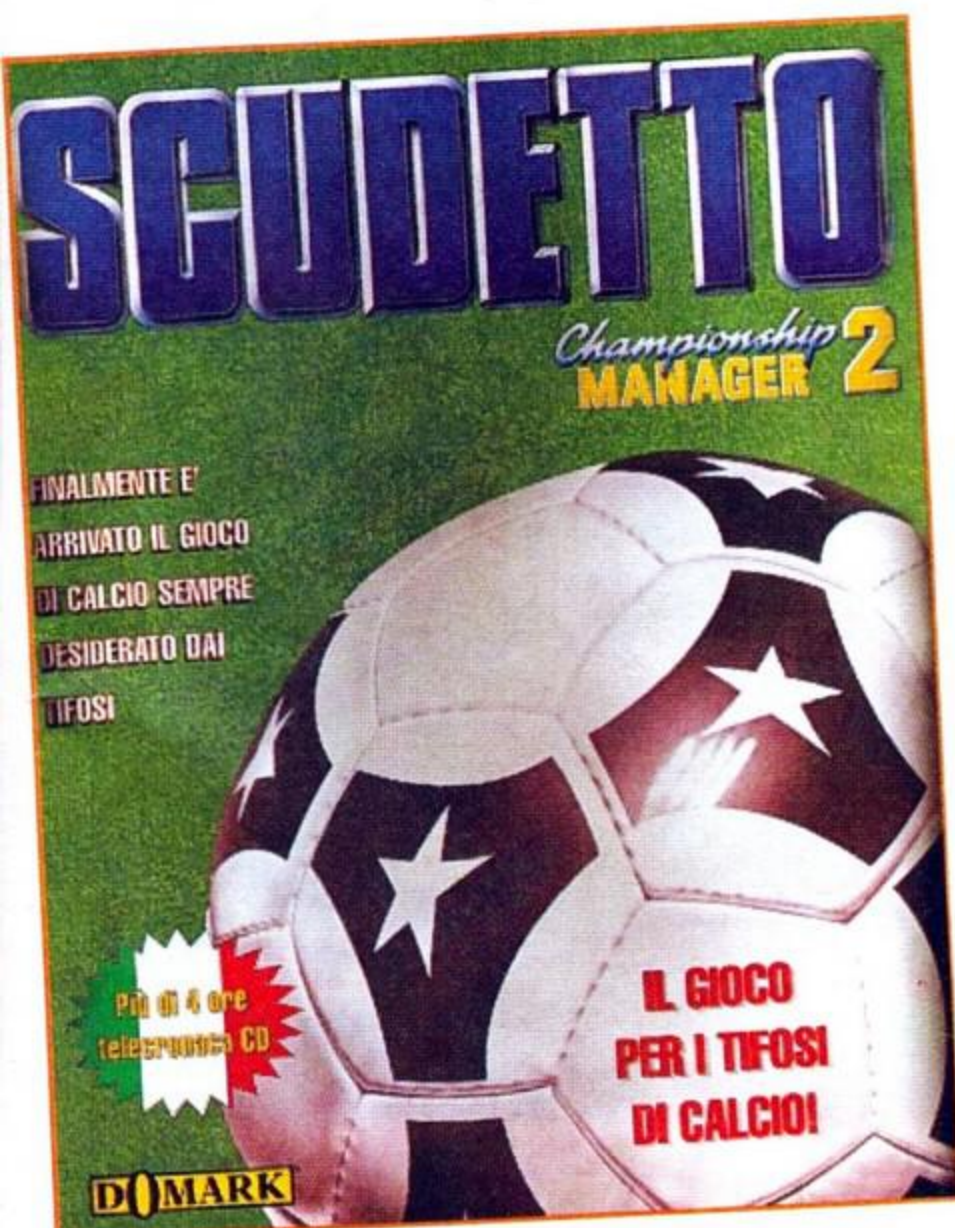
• Il frutto delle vostre fatiche dovrà essere inviato entro e non oltre il 5/6/96 (farà fede il timbro postale).

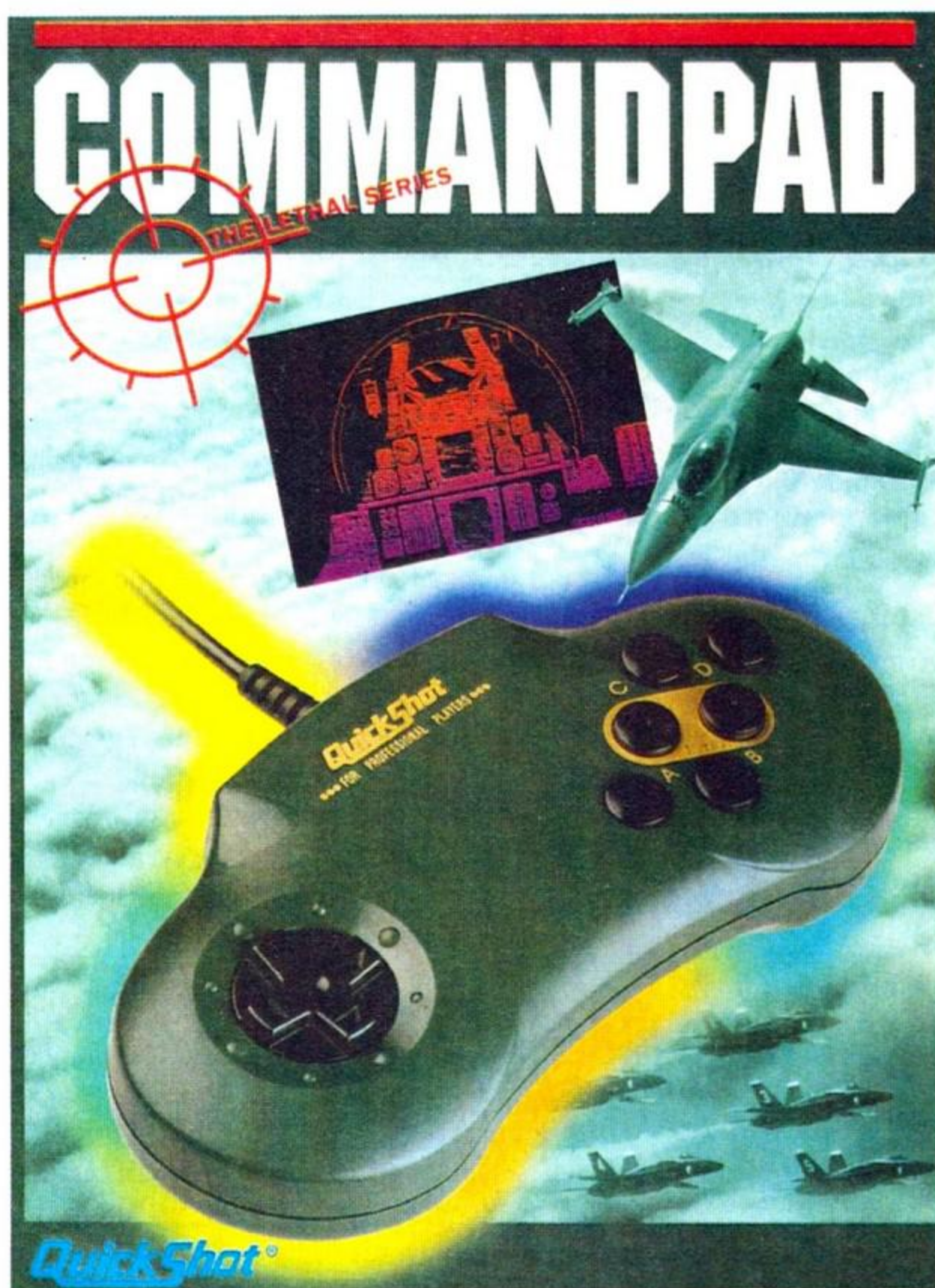
• Le lettere dovranno essere indirizzate a: IO L'AVEVO DETTO... - c/o EDI.PROGRESS Via Pagliano 37 - 20149 Milano.

Vi ricordiamo che sceglieremo i meritevoli a insidacabile giudizio della redazione, basandoci sull'impressione ottenuta dalla lettura del file, per cui un minimo di attenzione nella redazione del vostro documento di certo non guasterà (in altre parole, ricordatevi sempre di salvare in formato testo!).

✔ Cosa dovete fare?
E' molto semplice: basta che scriviate un breve testo di circa dieci righe (max. 600 caratteri) in cui elencare quali sono secondo voi i tre giocatori che più meriterebbero di partecipare ai Campionati Europei, naturalmente motivando la vostra scelta.
Poi, di seguito, indicate anche le due squadre che a vostro parere saranno le finaliste del torneo, oltre al punteggio e ai marcatori che potranno distinguersi nella partita conclusiva.
No, niente paura, per accaparrarsi i giochi non è necessario azzeccare tutto.
Conta principalmente il testo scritto, ed il resto serve soprattutto per dirimere eventuali parimerito. E poi siamo curiosi di sapere quante chances darete alla nostra Nazionale.

✔ Che cosa si vince? E' presto detto: 20 copie di Scudetto aspettano le 20 migliori penne che ci invieranno un distillato della loro saggezza calcistica, e come se non bastasse, il primo classificato oltre al gioco si porterà a casa anche uno splendido cappellino recante l'emblema di una squadra a sua scelta tra i team inglesi di prima divisione o tra le squadre italiane del campionato di Serie A.

✔ L'elenco dei giornalisti meritevoli verrà pubblicato sul numero di Agosto.

✔ Allora, cosa state aspettando?
Correte subito alla tastiera del vostro fido computer e dopo un attimo di concentrazione cominciate a picchiettare furiosamente sui tasti. E ricordate: chi non scrive non vince!

SPECIALE QUICKSHOT

COMMANDPAD

La cosa che rende estremamente gradito un optional, è la sua facilità di utilizzo: che si tratti di un game-pad o di un modem, meno c'è da leggere e da fare incrocchi strani per farlo funzionare e, ovviamente, meglio è. Fin da questo primo punto, il Commandpad della QuickShot soddisfa pienamente le richieste, dato che è perfettamente compatibile con qualsiasi porta joystick a 15 pin di un qualunque PC IBM compatibile e, soprattutto, è completamente autocentrante. La lunghezza del cavo a disposizione è sufficiente per permettere di assumere qualunque posizione desideriate durante il gioco. I sei tasti a disposizione (4 da fuoco più 2 turbo utilizzabili se il gioco lo permette) sono precisi e immediati al tocco. La stessa cosa si può dire del control-pad, ma proprio su questo importantissimo elemento del Commandpad possiamo rivelare l'unico, lieve difetto: il materiale plastico di cui è costituito, risulta essere piuttosto duro e, come conseguenza di un prolungato utilizzo, dovremo mettere in preventivo un discreto dolorino al nostro bel pollicione, cosa che non accade, ad esempio con la game-pad della Gravis. Considerando, comunque, la non eccessiva rilevanza di questo difettuccio, il Commandpad della QuickShot è da considerarsi un optional più che valido per supportarvi nelle vostre ore di gioco al computer.

STRATO WARRIOR

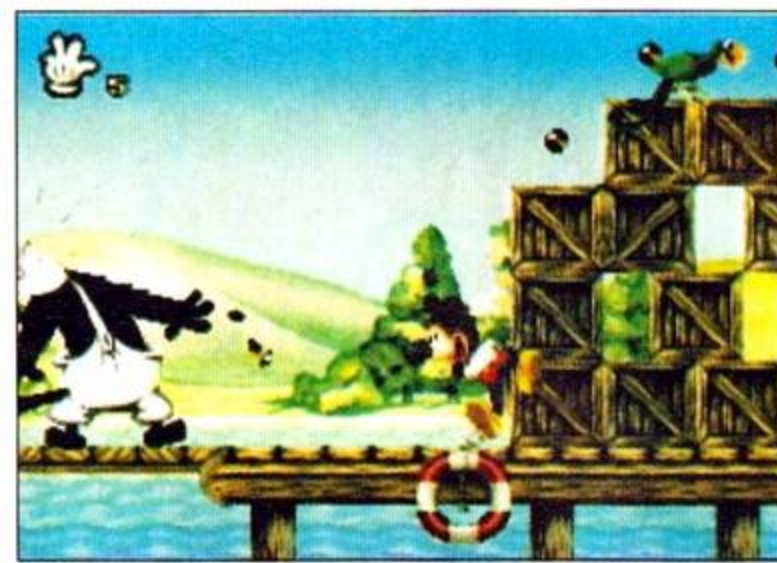
Con quattro pulsanti di fuoco, il controllo a farfalla rotante e il canonico assetto degli assi X e Y, questo joystick della QuickShot si pone al livello dei suoi simili delle altre case produttrici. Ma proprio per non scomparire nella massa dei joystick oggi in commercio, lo Strato Warrior propone una divertente e importante innovazione: la possibilità di eliminare fisicamente il controllo a farfalla mediante la connessione con un pedale d'accelerazione - compreso nella confezione del joystick. La presenza di un'ampia base di metallo dal peso specifico notevole assicura un'ottima stabilità anche nel pieno delle manovre più furiose e la forma anatomica del joystic stesso consente una presa salda e sicura. La validità di questo Strato Warrior, però, varia a seconda del gioco col quale lo si utilizza: con un Rebel Assault, nel quale è importantissimo avere una risposta immediata e una grandissima sensibilità - ad esempio - lo Strato Warrior risulta eccezionale per la sua grande morbidezza, mentre con dei simulatori di volo più classici come U.S. Navy Fighter o Top Gun o con dei giochi come Mec Warrior proprio questa morbidezza caratteristica diventa un discreto handicap da affrontare. A suo merito, però, va detto che la presenza del pedale di accelerazione consente non solo un controllo piuttosto preciso della velocità del proprio aereo o del robot, ma conferisce anche una ulteriore dose di realismo ai giochi in questione.

Daniele Falzone

SQUADRON COMMANDER

Quickshot è un marchio che si è distinto nel corso del tempo per il gran numero di joystick venduti (si parla di oltre 42 milioni in tutto il mondo!). Oggi ci propone questo sistema di controllo chiamato Squadron Commander. Questo gingillo è costituito da due parti: lo stick vero e proprio e la manetta dell'accelerazione. Lo stick non è nient'altro che uno Skymaster (prodotto della stessa Quickshot arcinoto al grande pubblico) "trapiantato" in una base allungabile secondo necessità, alla quale estremità opposta troviamo un pomello che bascula avanti ed indietro deputato al controllo della velocità che va a sostituire la rotella con la stessa funzione presente nella versione "primitiva", lo Skymaster, appunto. Per chi non conoscesse questa cloche, diremo che non è niente di meno che una copia grezza di una vera cloche, con la presenza quindi di un cursore HAT a quattro direzioni per il controllo delle visuali esterne, al quale si affiancano (uno a destra ed uno a sinistra) due pulsanti da pollice; il canonico trigger da indice (leggi tasto di fuoco principale) ed il comodissimo bottone da mignolo situato alla base dello stick concludono la carrellata. La manetta (ma preferisco chiamarlo throttle, fa più auanagana uozzamerican) è dotata di ben sette bottoni ed un interruttore a tre posizioni denominato rocker più una serie di led che indicano il modo di funzionamento. Dicevamo che le due parti sono allontanabili una dall'altra a seconda della necessità dell'utente (e della larghezza delle sue spalle); qui avrei preferito esistesse la possibilità di separarle completamente in modo da poter posizionare il throttle più in basso e ben distante dall'altra mano, raggiungendo una situazione il più vicina possibile alla realtà. Non è una grave pecca, comunque, benché chi possieda una stazza elevata si trovi un po' impiccato con le mani così vicine; c'è da dire che anche i mancini si trovano svantaggiati dovendo correggere radicalmente la loro impostazione. Questo ensemble ha il vantaggio di poter essere completamente riprogrammato in modo da poter assegnare ad ogni tasto la funzione preferita tramite il software incluso nella confezione. Il rocker permette di triplicare le funzioni dei sei tasti presenti sul throttle, arrivando così ad un totale di diciotto, andando così a coprire quasi interamente le funzioni prima accessibili solo tramite la tastiera. Il manuale di istruzioni è completamente in inglese, come pure il software; questo mette in difficoltà chi non conosce la lingua. Direte voi: ma è necessario un manuale di istruzioni per un joystick? Si, vi rispondo io! Ho incontrato difficoltà enormi nel riassegnare le funzioni ai vari tasti (sarò per caso un idiota io?); sarebbe stato d'uopo avere un programma più semplice per queste operazioni. Se poi siete proprio pigri potete usare una delle 15 preimpostazioni presenti, tra le quali US Navy Fighter, Dark Forces, Descend, Tie Fighter ed altri, cambiando il minimo indispensabile (ma chi è che gioca a Dark Forces con il Joystick??). Ultimo ma non ultimo è il più grande difetto del 99% dei joystick in commercio: l'ipersensibilità, o meglio l'eccessiva morbidezza dello stick. Questo causa un ritardo nelle manovre dei mezzi sotto il nostro controllo in quanto lo spostamento in una direzione dello stick è rapidissimo, il che non corrisponde a quello che succede sullo schermo, sfasando la sensazione di tempo reale che ogni simulatore dovrebbe avere. E ancora: non pretendo di voler sentire la pressione dell'aria sulle ali riflettersi nella manovra e percepirne quindi la durezza sulla cloche, ma la sensazione di cucchiaio-nella-tazza-del-latte è un po' alienante per un pilota, anche se virtuale! Per ovviare a ciò basterebbe un soffietto in gomma alla base dello stick, soluzione adottata dalla Logitech nel suo stu-pen-do Wingman Extreme. Posso concludere deliberando che Squadron Commander si colloca nella fascia media dei prodotti del genere, senza lode e senza infamia quindi, ma che la vantaggiosa differenza di prezzo ancora non lo rende un pericoloso concorrente per i sistemi integrati di controllo più blasonati (Sì, sì, parlavo del Thrustmaster WCS, lo avevate capito tutti fin dall'inizio!).

Alessandro "Homeboy" Seccafieno

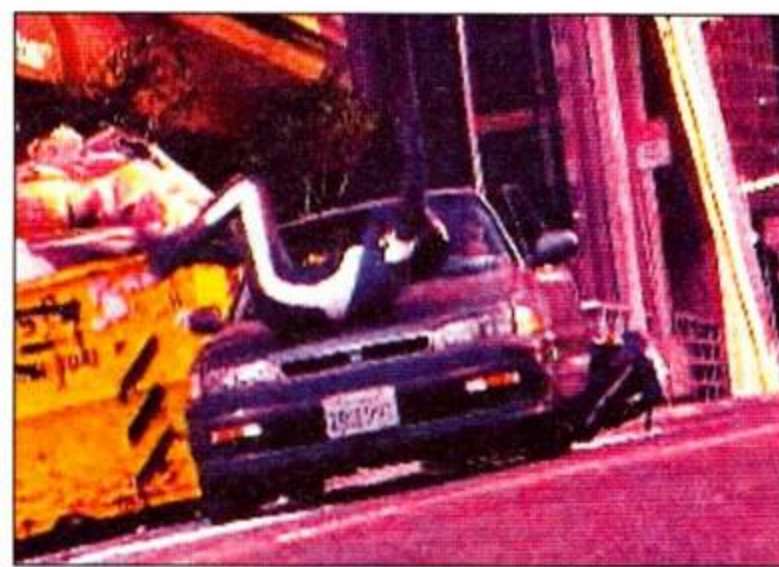
La Disney Interactive approda alla Playstation con un gioco dedicato al suo personaggio più famoso: Topolino, impegnato in un lungo platform ambientato in tutti i cartoni animati più famosi.

TOPOLINO E LE SUE AVVENTURE

Topolino e le sue Avventure è un platform di quelli più classici, convertito da un successo di un annetto fa per Megadrive e Super Nintendo: MickeyMania. Dalla versione di allora, per questa conversione su Playstation, sono state cambiate ben poche cose. In pratica voi vestirete i panni del topo di mamma Disney, impegnato a ripercorrere sette delle sue più famose avventure alla ricerca del mitico cane Pluto, tenuto prigioniero da Gambadilegno.
Il gioco è un platform dei più classici, con in più qualche semplice enigma da risolvere qui e là per riuscire ad aprirsi alcuni passaggi altrimenti non accessibili, e alcune sezioni in pseudo 3D dove sarete vittime di un feroce inseguimento, con l'azione che viene ripresa frontalmente rispetto al video e Topolino che vi corre incontro. Niente di particolarmente innovativo sul piano della giocabilità, quindi; ma Topolino e le sue Avventure è stato sviluppato con cura, e risulta molto gradevole da giocare e impegnativo da portare a termine, vista la buona calibrazione della difficoltà.
La peculiarità più caratteristica del gioco riguarda l'ambientazione lungo cui si sviluppano i diversi scenari;

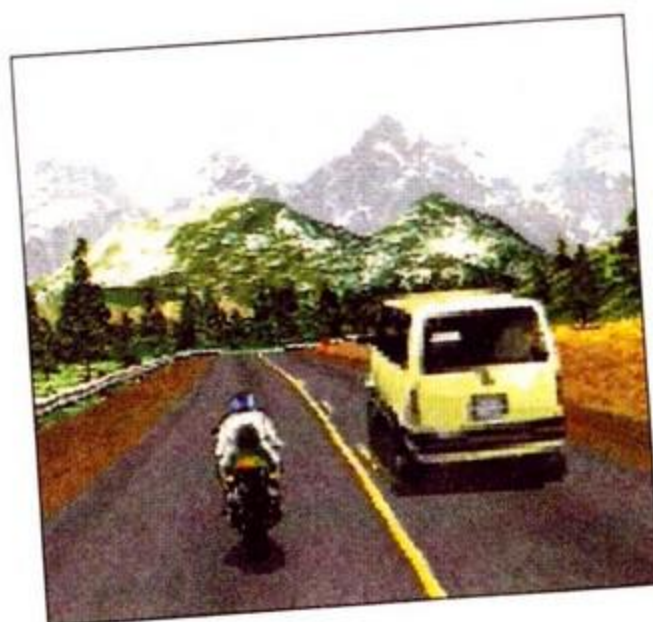
ognuno
dei sette livelli è infatti ambientato in uno dei cartoni animati più famosi che hanno visto Topolino come protagonista, e ne ricostruisce con grande fedeltà anche lo stile grafico. Il livello di apertura, ad esempio, è ambientato nel primo cartone animato che vedeva la partecipazione di Topolino: Steamboat Willie (era l'anno 1928); pertanto sarà tutto in bianco e nero, arricchito da particolari effetti che simulano l'invecchiamento della pellicola.
Ad ogni livello corrisponde un particolare cartone animato che ha segnato la storia di Mickey Mouse, e con il progredire del gioco potremo apprezzare l'evoluzione visiva del tratto che ha dato vita a Topolino e ai suoi amici negli anni, fino ad arrivare alla versione dei nostri giorni.

La giocabilità di Topolino e le sue Avventure è immediata, come per la maggior parte dei platform, e anche se può sembrare troppo semplice all'inizio, le cose non tarderanno troppo a farsi davvero complicate, garantendo un'ottima sfida per lungo tempo. La grafica è di ottima qualità, con splendide animazioni dei personaggi e un gradevole uso dei colori, ma non si notano differenze particolari dalla versione a sedici bit uscita un anno fa se non nelle sezioni tridimensionali, e sicuramente dalla Playstation ci si poteva aspettare qualcosa di tecnicamente più evoluto (almeno un po' di parallasse in più); da questo punto di vista Rayman rimane un passo avanti rispetto al titolo della Disney, anche se quest'ultimo resta comunque un ottimo gioco. Per concludere una chicca particolare: nella confezione di Topolino e le sue Avventure troverete anche un CD audio con quattro canzoni tratte dalla colonna sonora del gioco. Una bella idea.

Antonio Perna

Preparatevi per una sana gita in moto all'aria aperta, e non dimenticatevi di portare la spranga per aprirvi la strada nel traffico.

ROAD RASH

Altro gioco di corse in uscita per Playstation. Questa volta si tratta di mettersi in sella ad un possente centauro (una moto, non un cavallo!) per lanciarsi su cinque percorsi diversi alla ricerca della vittoria, in competizione con numerosi altri appassionati di moto. La peculiarità principale di Road Rash riguarda comunque l'ambientazione che vi vedrà protagonisti: vestirete infatti i panni del perfetto metallaro, di un vero duro della strada, e dovrete correre una gara fuorilegge all'ultimo sangue guardandovi le spalle dalla polizia (se vi beccano sono dolori) e dai vostri avversari (catenate nei denti e calcioni sulle ruote sono all'ordine del giorno). A seconda del livello di difficoltà che imposterete (ce ne sono cinque) vi troverete contro sempre più avversari, tra l'altro sempre più incattiviti, un maggior numero di pattuglie di polizia, più traffico d'auto sulle strade e agli incroci (evitate di finire addosso alle macchine, fanno male), e un maggior numero di incauti passanti o altri ostacoli fissi che vi ostruiranno il passo in mezzo alla carreggiata. Road Rash offre due modalità diverse di gioco: Trash Mode e Big Game Mode. Nel primo caso verrete catapultati in piena azione su una delle cinque piste diverse a disposizione, ad affrontare una gara puramente arcade senza troppi problemi; nel secondo invece potrete impersonare un supermetallaro che più cattivo non si può, scegliendolo tra un nutrito gruppo a disposizione per affrontare una lunga scalata al successo che vi porti a raggiungere la moto dei vostri sogni e la corona di assoluto re della velocità su strada.

Ogni personaggio che potrete selezionare dispone di determinate caratteristiche peculiari (abilità alla guida, forza fisica, denaro in tasca, moto più o meno potente) che lo renderanno più o meno adatto al vostro stile di guida, e in pista si ritroverà contro avversari più o meno incattiviti, a seconda delle simpatie (e delle antipatie) che legano ogni personaggio agli altri. Poi una volta in pista si tratta solo di correre veloci, evitare di andare addosso agli ostacoli, non farsi atterrare dagli avversari e arrivare tra i primi tre per fare soldi e procurarsi una moto più veloce. Tecnicamente Road Rash è stato ben realizzato, con ottime animazioni in full motion video (anche se la scelta dei colori è un po' discutibile), una ricca colonna sonora heavy metal suonata direttamente dal CD, una buona fluidità nello scorrimento delle immagini. I percorsi dove correrete sono abbastanza movimentati, con curve e saliscendi che spesso nascondono le traiettorie da prendere o gli eventuali ostacoli presenti; la grafica non è particolarmente ricca e ricercata, anche si lascia apprezzare per la sua velocità, mentre deludono gli effetti sonori, decisamente al di sotto delle potenzialità audio della Sony Playstation, specie per quel che riguarda il rombo delle moto. La giocabilità è immediata, e l'ampia disponibilità di livelli di difficoltà diversi permette di adeguare il gioco perfettamente alle proprie capacità, garantendo un'ottima e duratura sfida; c'è comunque il rischio che affiori una certa ripetitività dopo un po' di partite, vista la non eccessiva varietà dei circuiti e della formula di gioco. Road Rash è quindi un buon titolo, in grado di divertire e interessare un po' tutti gli appassionati dei giochi di corse, anche se forse non ha quella marcia in più che gli consenta di emergere prepotentemente in un panorama di settore decisamente affollato.

Antonio Perna

Casa: Electronic Arts
Genere: Corse
Difficoltà: Facile-medio
N° di giocatori: 1

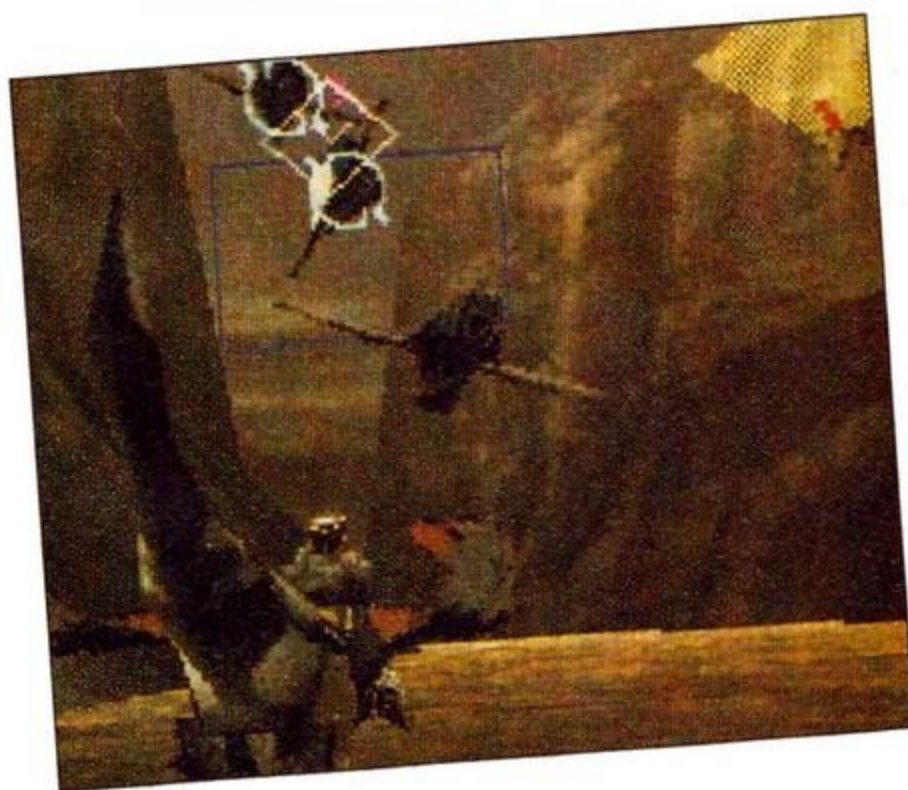
Voto: 880

GRAFICA:
★★★★★★★★
SONORO:
★★★★★★★
GIOCABILITÀ:
★★★★★★★★
FATTORE KAPPA:
★★★★★★★

Continua il momento d'oro del Saturn con la pubblicazione del seguito di uno dei giochi più belli apparsi l'anno scorso sulla console Sega: Panzer Dragoon. Torniamo a cavalcare il drago...

Si ringrazia I Belée - Tel. 02/4230010

PANZER DRAGOON ZWEI

Panzer Dragoon era uno shoot'em up tridimensionale in cui vi capitava di cavalcare un potente drago per affrontare un malvagio imperatore e il suo esercito, fino ad arrivare a distruggere la gigantesca fortezza dove viveva. Ad anni di distanza l'imperatore sopravvissuto cerca ora di far uccidere tutti i cuccioli di drago che manifestino capacità magiche, per evitare altri pericoli. Voi naturalmente avete un cucciolo

e non lo consegnate alle guardie, crescendolo di nascosto; i soldati però verranno a saperlo, e un brutto giorno arriveranno a distruggere il vostro villaggio. E da qui inizia la vostra fuga per la vita, a cavallo del dragone. L'azione viene vissuta dal dorso del drago, inquadrato alle spalle, e muovendovi in uno scenario interamente in 3D, ma lungo un percorso prestabilito, dovrete abbattere i mezzi nemici e i mostri che vi daranno la caccia arrostendoli con la pistola o con le fiammate del drago; inoltre avrete anche a disposizione una potente smart bomb in grado di causare danni devastanti. I livelli si alterneranno tra quelli percorsi a piedi e quelli in volo, questo fino a che la vostra cavalcatura non sarà cresciuta, dopodiché saranno tutti aerei.
Panzer Dragoon Zwei segue fedelmente le orme del suo predecessore e ripropone quella formula di gioco collaudata, che lo aveva portato a riscuotere un grande successo di pubblico, nonostante la critica principale che gli veniva mossa riguardo la sua eccessiva linearità, che riproponeva staticamente sempre le stesse situazioni ogni volta che si ricominciava il gioco da capo. In effetti la costituzione dei livelli non cambiava di partita in partita, ma la varietà e la ricchezza grafica delle situazioni in cui ci si imbatteva difficilmente poteva annoiare. Per rimediare ad una eventuale eccessiva ripetitività, Panzer Dragoon Zwei introduce la possibilità di scegliere in ogni livello tra due differenti percorsi da intraprendere, ciascuno caratterizzato da scenari, ambientazioni, nemici e grado di difficoltà diversi; al termine di ogni livello, poi, i percorsi torneranno a confluire, portando al cospetto del mostro finale. Legato ad ogni percorso, infine, c'è un particolare bonus legato alla sua relativa difficoltà, che al termine di ogni scenario incrementerà i punti raccolti e contribuirà a potenziare il vostro drago in vista delle fatiche successive. Tecnicamente i miglioramenti apportati al gioco sono notevolissimi: una maggiore varietà grafica di paesaggi e scenari (bellissima la foresta), una migliore definizione delle texture, più elementi sullo schermo, ed una migliore fluidità delle animazioni contribuiscono a fare del titolo Sega un capolavoro grafico. Ma anche il sonoro è splendido, suonato direttamente dal CD, e contribuisce a creare un'atmosfera davvero unica. Inoltre, ancora una volta, si segnalano particolarmente per la loro bellezza i nemici di fine livello: giganteschi, ricchi di animazioni e molto fantasiosi. In sostanza Panzer Dragoon Zwei è un altro titolo per Saturn appartenente alla nuova generazione assolutamente imperdibile, tecnicamente splendido e in grado di divertire alla grande. Non fatevelo scappare.

Antonio Perna

Casa: Sega
Genere: Sparatutto
Difficoltà: Facile-Medio
N° di giocatori: 1

Voto: 955

GRAFICA:
★★★★★★★★★
SONORO:
★★★★★★★★★
GIOCABILITÀ:
★★★★★★★★★
FATTORE KAPPA:
★★★★★★★★★

Dopo l'ottimo Vampire Hunter, la Capcom pubblica un altro picchiaduro bidimensionale alla Street Fighter che ha molto da dire agli appassionati di beat'em up e di fumetti: X-men.

Si ringrazia I Belee - Tel. 02/4230010

X-MEN
CHILDREN OF THE ATOM

Per chi segue i fumetti Marvel gli X-Men sono personaggi ben noti, essendo da molti anni ai vertici delle classifiche di vendita dei fumetti in tutto il mondo. Per gli altri basta dire che gli X-Men sono giovani dotati di spettacolari poteri ottenuti in età matura per via di mutazioni genetiche. In questo ennesimo beat'em up Capcom combatterete nel classico torneo ad incontri dove potrete prendere le parti di ben sei X-Men (Ciclope, Tempesta, Psylocke, Uomo Ghiaccio, Colosso e Wolverine) o di quattro loro acerrimi nemici (Spirale, Silver Samurai, Omega Red e una Sentinella). Al termine del torneo vi attendono i due ultimi fortissimi combattenti: Juggernaut (da noi conosciuto come il Fenomeno) e Magneto. Se poi vincerete tutti gli incontri senza perdere nemmeno un round e terminando sempre con una fatality, potrete avere accesso ad un Boss segreto preso a prestito da Street Fighter Alpha: Akuma. Naturalmente tutti i personaggi sono riprodotti alla perfezione come gli originali da fumetto, con tutti i loro poteri e le abilità speciali, e i fan dei comics americani non potranno non esaltarsi guidandoli in combattimento (lo confesso, sono tra questi). X-Men è un picchiaduro classico, direttamente convertito da un grande successo da bar, che introduce alcune interessanti novità nello stile di gioco; anzitutto ora è possibile eseguire combo e parate anche mentre il proprio personaggio è in volo, inoltre è anche

possibile direzionare un eventuale colpo speciale dove si preferisce, cominciando magari la combinazione di tasti necessaria a terra, e terminandola in aria, per colpire l'avversario dall'alto. Sono inoltre previste delle particolari mosse veloci, attivabili solo con pochi tasti, in grado di interrompere le combo più dannose e utilissime quindi sia in attacco che in difesa per spezzare le azioni dell'avversario. Prima di ogni partita è possibile anche selezionare una speciale aura di invulnerabilità che per un turno di gioco proteggerà il vostro personaggio finché non si scopre attaccando. Un simile aiuto viene però pagato a caro prezzo: non sarà possibile infatti, per il giocatore protetto, dirigere i propri colpi speciali, che quindi procederanno semplicemente in direzione orizzontale.

Come in Vampire Hunter, anche per X-Men è stato pensato un nuovo modo di gestire le supermosse finali di un incontro: ogni personaggio possiede determinati colpi che dipendono dai suoi poteri, ma per poter accedere alle mosse speciali occorre prima colpire un certo numero di volte il proprio avversario, "caricandolo" una barra energetica che determinerà la potenza complessiva del colpo che verrà infine eseguito. Portando questa barra al massimo della capienza libereremo un supercolpo devastante che quasi sempre vi porterà alla vittoria, spazzando l'intero schermo. Come tutte le ultime produzioni Capcom per le console a 32 bit, anche X-Men si rivela essere un programma dalle potenzialità eccellenti: grafica e fondali dettagliati e coloratissimi, personaggi grandi e perfettamente animati, effetti speciali molto spettacolari e sonoro digitale di altissima qualità con musiche direttamente suonate dal CD. Le caratteristiche del fumetto originale sono state perfettamente rispettate, sia nella ricostruzione dei personaggi che in quella dei loro poteri, con la grafica che riprende il tratto di Jim Lee, il più popolare disegnatore degli X-Men; ma il tratto migliore resta sicuramente la sua giocabilità, immediata, coinvolgente e duratura. Non abbandonerete X-Men tanto presto e non vi pentirete di sicuro di averlo acquistato; è veramente molto bello, e non solo per i fan dei picchiaduro o dei fumetti.

Antonio Perna

Casa: Capcom
Genere: Picchiaduro
Difficoltà: Configurabile
N° di giocatori: 1-2

Voto: 950

GRAFICA:
★★★★★★★★★★
SONORO:
★★★★★★★★★★
GIOCABILITÀ:
★★★★★★★★★★
FATTORE KAPPA:
★★★★★★★★★★

SEGA SATURN

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto i 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

VERDETTO il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

Si ringraziano PERGIOCO 02/29524256, MÉLANGE 02/3085699 e HALIFAX 02/48300383

K PARAMETRI:
Il computerino visualizza immediatamente il coinvolgimento del gioco. Se sbadiglia o sta male è un brutto segno, mentre se alza il pollice o esulta le cose vanno decisamente meglio! Sostituisce in modo semplice ed immediato i vecchi cari K-parametri.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO:
Ovvero se vale la pena di spendere i sudati risparmi per un gioco. Il rapporto è dato dal prezzo del gioco e dalla qualità. L'indice sale ai massimi livelli quanto più il gioco è bello e quanto meno costa.

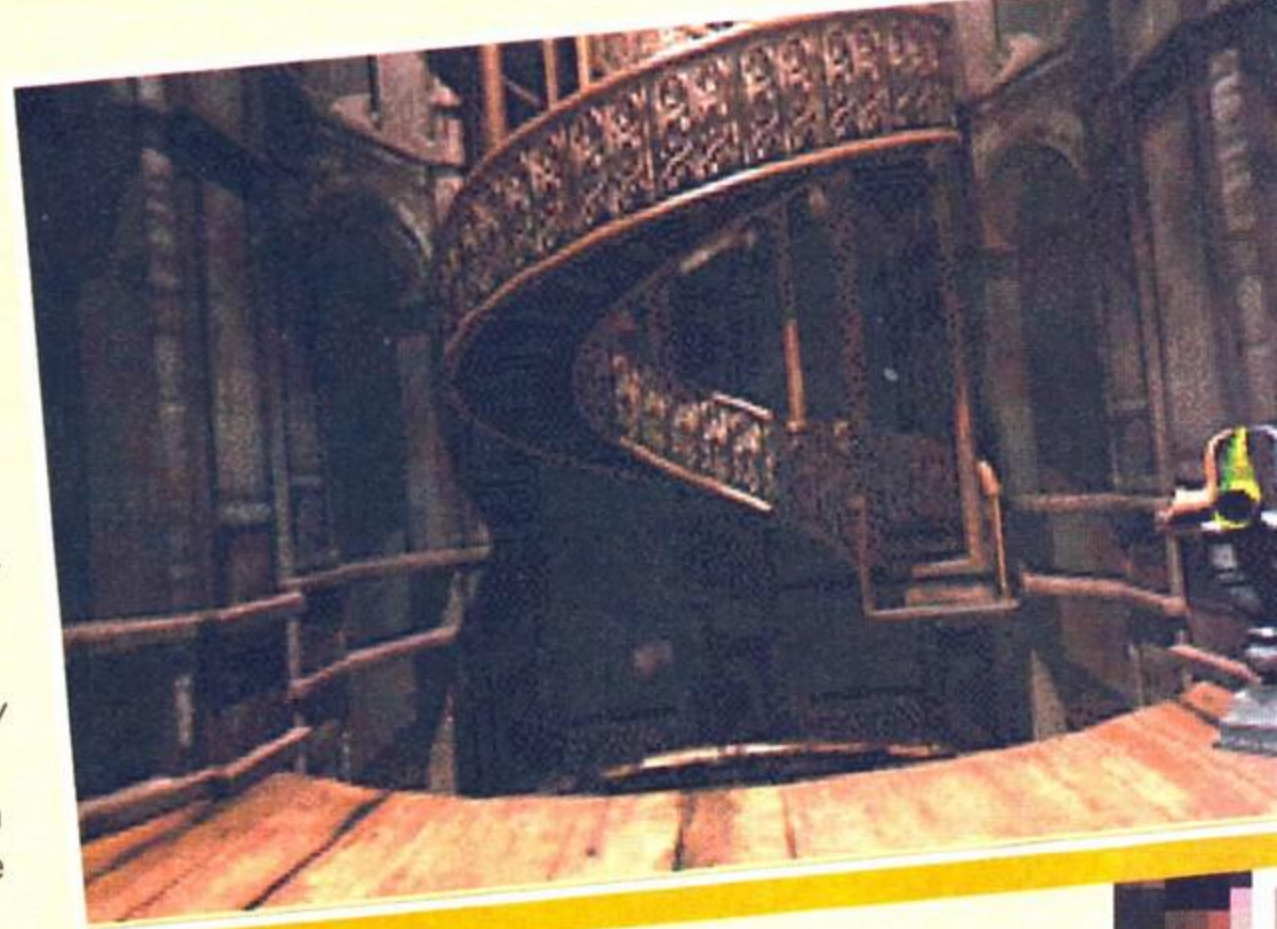
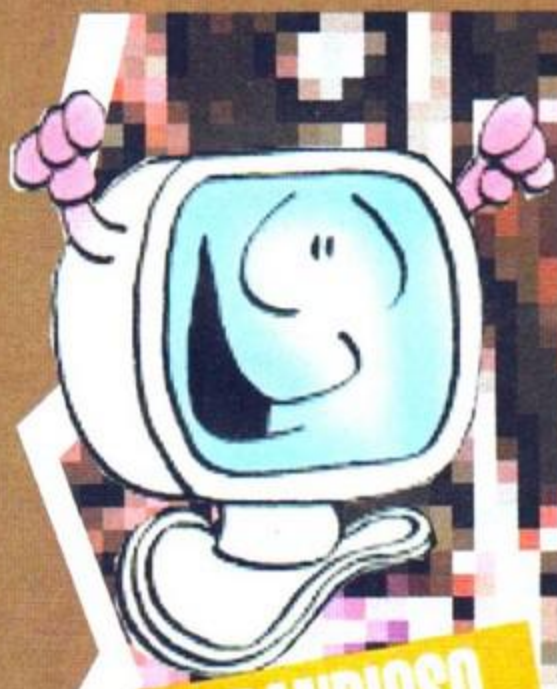
PC CD-ROM

AVVENTURA

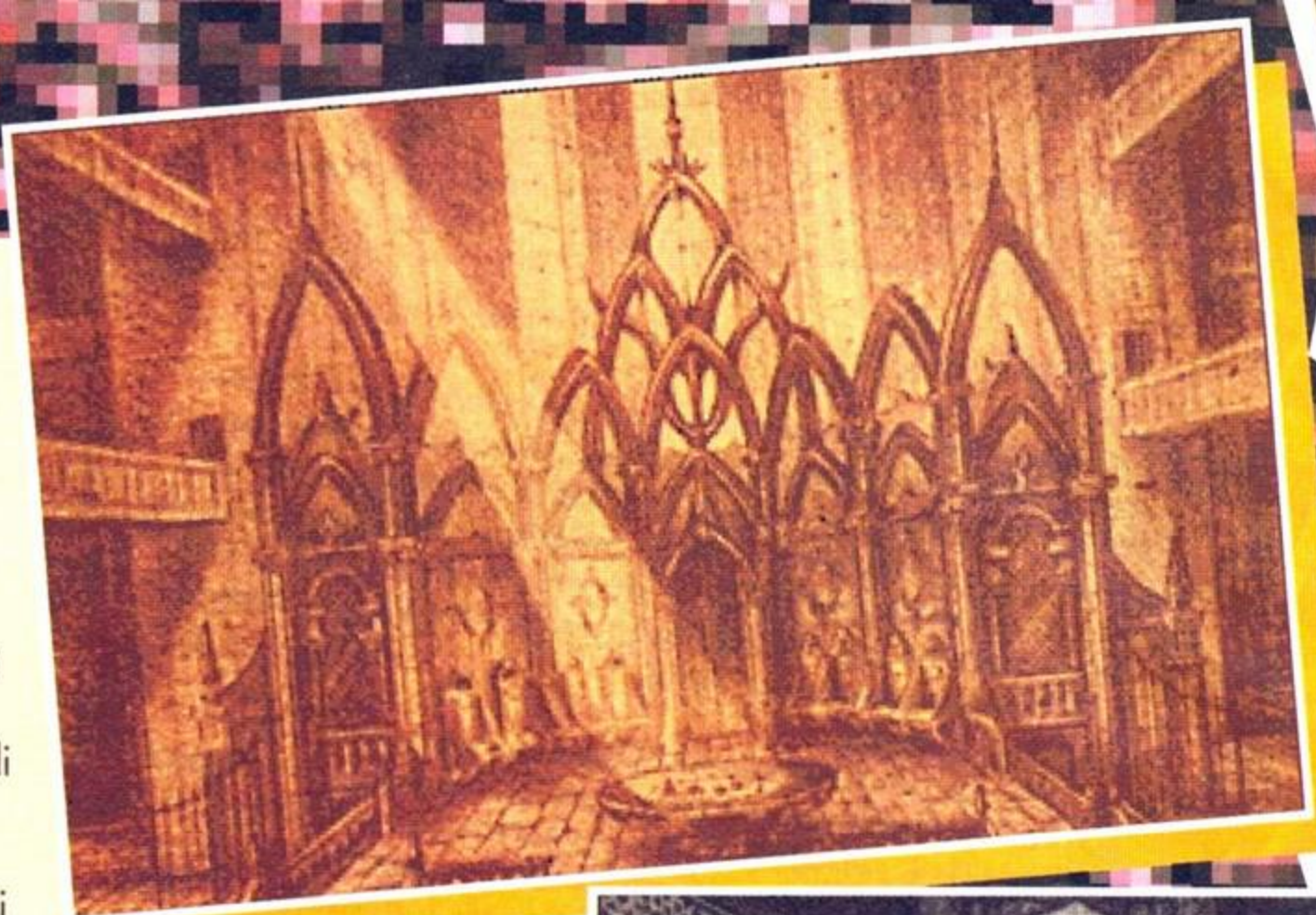
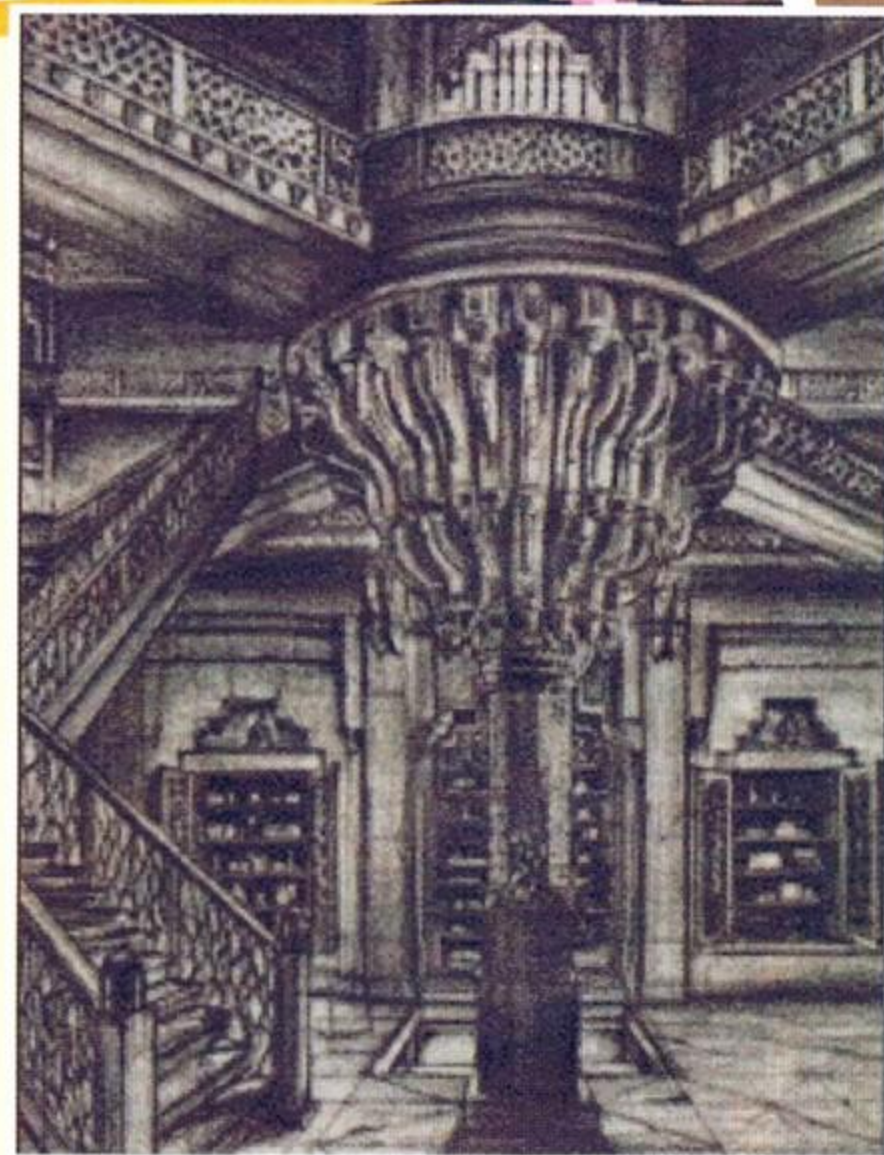
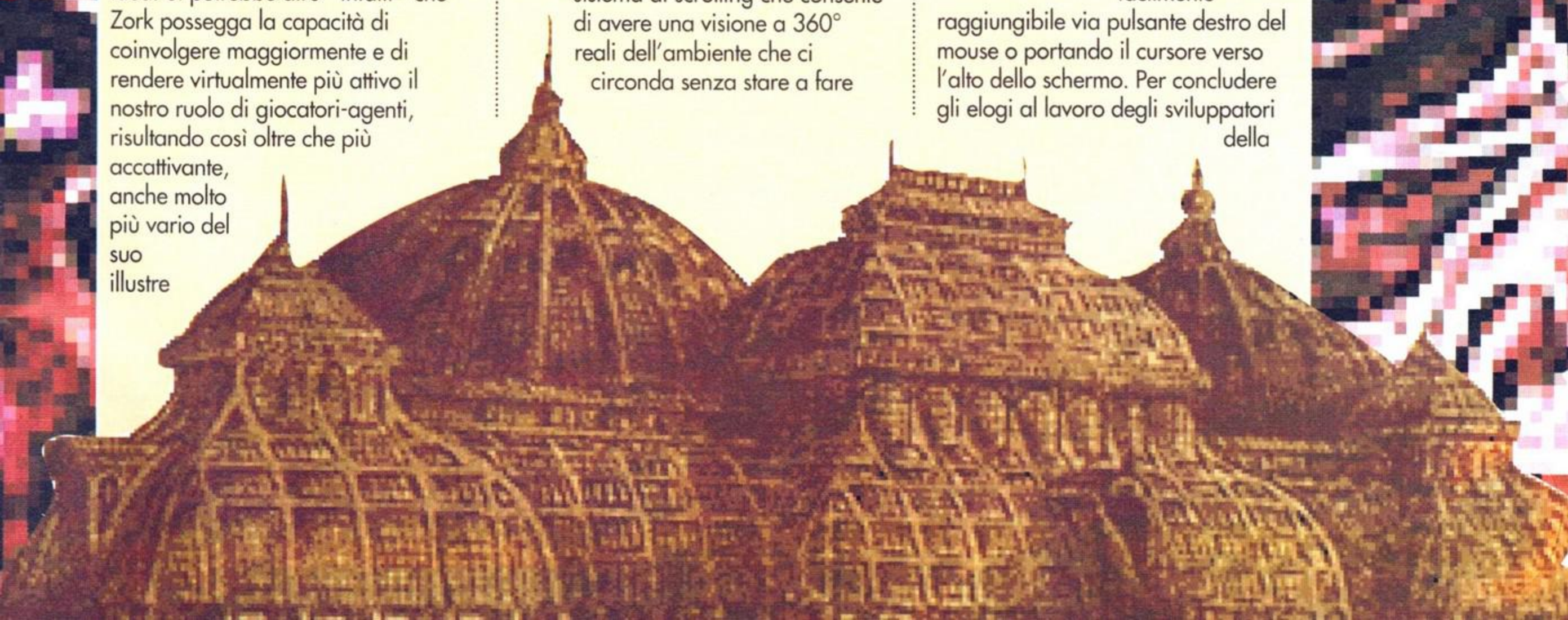
ZORK NEMESIS

Un adventure tanto completo e intricato non lo avevamo ancora trovato, ma fortunatamente la Activision ha pensato che era ora di colmare questa nostra lacuna mettendoci alla prova con Zork Nemesis... l'ultima frontiera.

GRANDIOSO

La saga di Zork continua ed è sempre più intricata. Se avete amato le precedenti avventure non potete certamente perdervi quest'ultima, grande e infinita sfida al vostro intuito e alle vostre capacità deduttive. Fin dall'installazione del gioco Zork Nemesis rappresenta la più complicata delle avventure - discorso che vedremo in seguito - tant'è che i realizzatori hanno ritenuto necessario sottolineare nelle note di presentazione, che Zork è un gioco adatto a persone che possibilmente non abbiano un lavoro e che quindi possano passare innumerevoli ore davanti al computer a sbrogliare le intricate trame del gioco. La storia, per certi versi, non rappresenta una vera e propria novità, nel senso che - come al solito - noi siamo il bene e dobbiamo darci da fare per eliminare il male. Come in tutte le migliori avventure fantasy la magia sconosciuta di un demone del male rappresenta il nostro formidabile avversario e noi dovremo trovare il modo di sopraffarla con le nostre sole forze e con l'aiuto della nostra intelligenza. Ma le similitudini con un normale adventure per PC finiscono qui. Nella sua enormità, infatti, Zork non si può permettere di apparire scontato neppure nella semplice evoluzione dell'avventura, tant'è che il tutto ha inizio non per colpa di qualche demone rabbioso come ci si potrebbe aspettare, ma per un motivo più 'futile': la ricerca di quattro importanti persone scomparse dalla città e delle quali non si hanno più notizie.

La scoperta del segreto della chimica che ci permetterà liberare le anime degli elementi della natura intrappolati sotto la dannazione di Nemesi e la ricerca del quinto elemento della natura ancora sconosciuto che metterà fine al potere del male su Zork, diverrà un tormentone sempre più opprimente nel corso dell'avventura perché, se non saremo abbastanza lesti nel perseguire la nostra missione... verremo anche noi intrappolati nella mortale morsa del male per l'eternità a venire. Un eccezionale libretto di accompagnamento, che funge da diario del personaggio principale dell'avventura, l'Agente Bivotar, e che ci spiega gli antefatti dell'attuale situazione su Zork, ci permetterà di addentrarci più approfonditamente

nei meandri di questa avventura, scoprendo precisamente quali siano i nostri ordini e i nostri compiti, chi sono le persone che dobbiamo ricercare, quali siano i sintomi del male che sta debilitando Zork e cosa dovremmo tentare di fare per venire a capo di tutta la faccenda. In più, questo diario di viaggio risulterà fondamentale anche per iniziare a entrare in sintonia con la pesante atmosfera che pervade tutto il gioco e che, insieme con la musica di sottofondo, rappresenta senz'altro uno dei punti di forza di questo nuovo Zork. Piccoli aiuti per procedere nell'avventura sono a disposizione all'interno del gioco stesso, a seconda del *come* e del *con chi* finiremo per interagire nel nostro vagare per templi, terre proibite e quant'altro. Tuttavia, per i più esperti di adventure o, semplicemente, per i più fuori di testa, nel corso dell'installazione si potrà scegliere anche la modalità con cui giocare, il che vuol dire l'eliminazione di qualsiasi aiuto per la risoluzione di Zork. Se all'inizio si può avere l'impressione di ritrovarsi a giocare con un nuovo Frankenstein a causa del simile impatto grafico della visuale in totale soggettiva e di qualche altra piccola cosa che in Zork sa di deja-vu, andando avanti nell'avventura si finisce per cambiare inesorabilmente idea. Si potrebbe dire - infatti - che Zork possegga la capacità di coinvolgere maggiormente e di rendere virtualmente più attivo il nostro ruolo di giocatori-agenti, risultando così oltre che più accattivante, anche molto più vario del suo illustre

Zork vanta un interessantissimo sistema di scrolling che consente di avere una visione a 360° reali dell'ambiente che ci circonda

fratellino. Arrivando al punto tecnico, Zork presenta delle innovazioni interessanti rispetto agli altri adventure. Fin dal cursore, infatti Zork propone un diverso modo di muoversi lungo i vari screen e di interagire con gli oggetti. Pur rimanendo valido il canonico discorso di cambiamento di forma o di colore del cursore a seconda che ci si vada a posizionare in un punto di particolare interesse per il gioco, o che si possa interagire direttamente con un oggetto o con una persona, Zork vanta un interessantissimo sistema di scrolling che consente di avere una visione a 360° reali dell'ambiente che ci circonda senza stare a fare cliccamenti selvaggi in giro per lo schermo. Basterà, infatti, muovere il proprio mouse verso destra o sinistra per poter compiere anche un giro completo su noi stessi o, nel caso che la situazione lo consenta, verso l'alto o il basso per osservare dei particolari che non si trovano sul nostro stesso piano di vista. Gli oggetti che potrebbero tornarci utili verranno stipati nella solita interfaccia facilmente raggiungibile via pulsante destro del mouse o portando il cursore verso l'alto dello schermo. Per concludere gli elogi al lavoro degli sviluppatori della

To King Duncanthrax, My Holy and Exalted Ruler, The King of Kings, The Emperor of All Both Above the Earth and Below, More Bellicose Than Mother Hungus Defending Her Young

A greeting to your lecherous soul. I bear ill news.

Your spy is dead, choked to death on his own villainous bile. He had consumed the sweet, but deadly fruit you so kindly bequeathed to me. You stand alone as a soul of pestilence and putridity, a festering wart on the hindquarters of humanity. Be you assured that I have sealed off the places that you seek, made certain with your tools of choice, with powder and with fire, that you shall never find the places that you seek. I, too, practice more than alchemy.

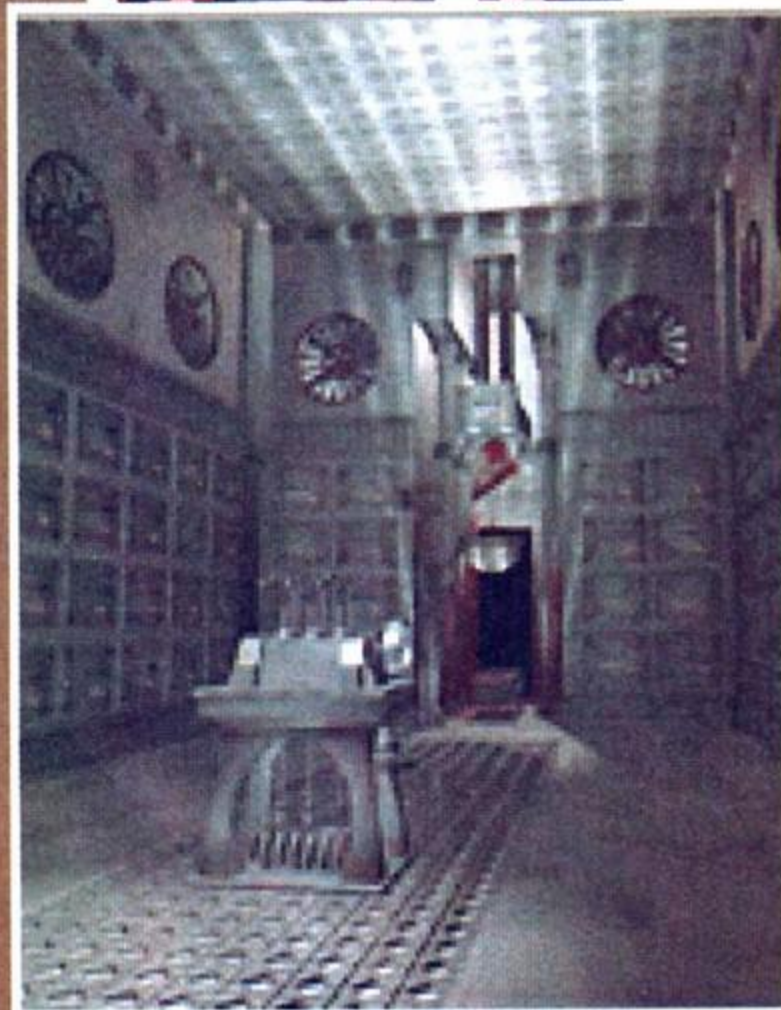
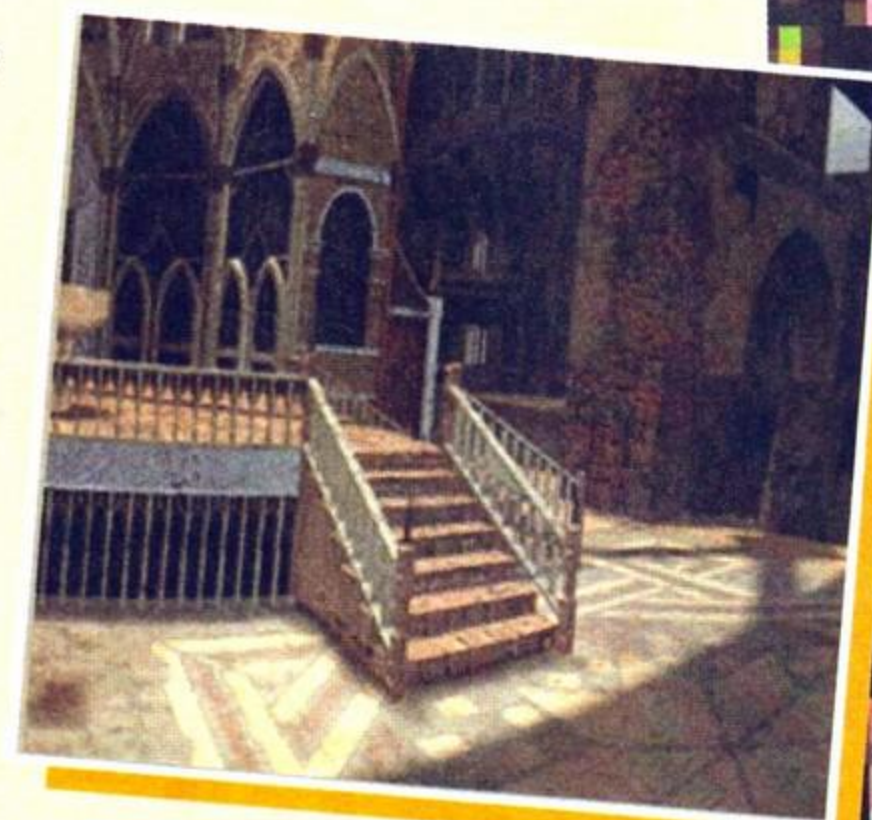
Nor think you that my secrets are of maps and words alone. In the black darkness of your heart, there is not room enough for the smallest inkling of the knowledge that you seek. Nor will your brilliant scientists avail you. To them, Alchemy is nothing but a principle -- the purification and transmutation of base metals into Gold, the search for power. The goal of goals, the Quintessence, pure distillate of Human Spirit, lies well beyond their ken. They have too much in common with your most learned and thoughtful Self; their hearts are black as pitch and bled of any memory of love or empathy. In all due time, their highest honors and diplomas shall follow you on your stately journey into Hell. With men such as you, it is better to let knowledge fallow than curse the world with your brand of benevolence.

With all Humility,
Your Most Insignificant and Smelly Servant,

Agrippa.

The Eastlands
668 GUE

Activision, bisogna citare anche l'eccezionale veste grafica del gioco, che indubbiamente contribuisce non poco ad aumentare la pressante sensazione di precarietà della nostra situazione, in continua attesa che accada qualcosa di improvviso che metta fine alla nostra avventura sul mondo di Zork... in un modo o nell'altro. Dove rischia di crollare questo magnifico castello di carta? Come ormai accade fin troppo spesso i problemi più fastidiosi dipendono da delle sciocchezze che sarebbero di facilissima risoluzione. In primis la dualità del sistema necessario per l'installazione del gioco - che sia Windows 95 o il DOS - non sembra essere perfetta, dato che soprattutto nell'installazione su Windows 95 si possono riscontrare diversi problemi. Personalmente mi sono ritrovato assolutamente impossibilitato a giocare su Windows 95, perché sebbene l'installazione sia avvenuta in modo perfetto - a detta degli avvisi dello stesso setup - l'unica cosa che sono riuscito a ottenere è stato lo screen delle opzioni (che almeno mi ha permesso di uscire dal gioco stesso). Consiglio quindi di stare attenti nel caso possediate questo sistema prima di creare conflitti strani con gli altri programmi interni. Fortunatamente, che voi possediate o meno Windows 95, l'installazione in ambiente DOS - sebbene un po' inusuale nella sua esecuzione - non comporta nessuna difficoltà. Come conseguenza potremmo nuovamente riaprire l'ormai opzionato discorso sull'opportunità di fornirsi di questo sistema nella prospettiva di passare le nostre giornate con un gioco davanti agli occhi, ma sarebbe una questione tediosa e francamente inutile. Al solito, poi, finché non verrà prodotta una versione in italiano di Zork Nemesis, tutti i non anglofili dovranno astenersi accuratamente dall'acquisto, a meno che non posseggano un amico disposto a sedersi al loro fianco e pronto a fungere da interprete. Per finire... ormai credo che tutti noi ci saremo stancati di domandarcelo: perché mai bisogna continuamente essere presi per il naso dalle dimensioni della configurazione minima del nostro computer consigliata dalla casa? Zork Nemesis dovrebbe poter girare senza grossi problemi su di un 486DX2-66 con 8MB RAM... beh, effettivamente parte! Ma già Zork è sufficientemente complicato di suo, se poi bisogna perdere dell'altro tempo per passare da una schermata all'altra perché come minimo bisognerebbe farlo girare su di un Pentium 120, allora è meglio mettersi il cuore in pace e riprendere in mano PAC-MAN!!!

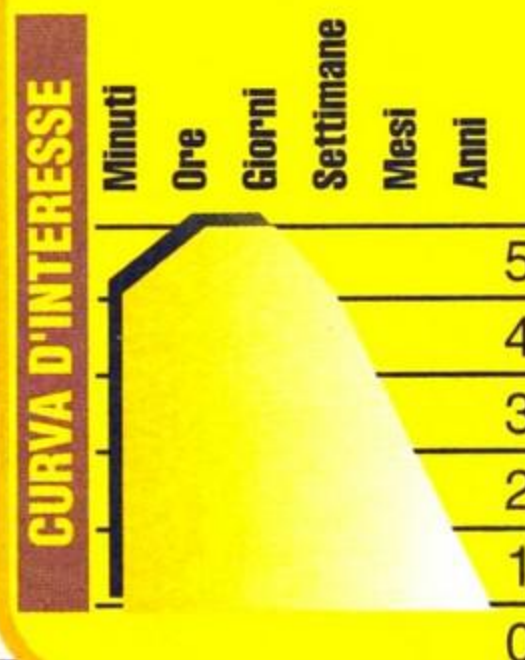
Daniele Falzone

ZORK NEMESIS

Genere: Adventure
Casa: Activision
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Teoricamente può girare su di un PC 486/DX2-66MHz con 8 MB RAM. E' necessario un CD-ROM 2X un video 16-bit high color SVGA (680X480) e una scheda audio Sound Blaster compatibile. E' però consigliato un Pentium 120 con 16MB RAM e CD-ROM 4X.

Si ringrazia i Belèe 02/4223771

Shakii the Wolf

La Microforum si lancia nel mondo dei platform game, proponendoci un'avventura nei panni di un giovane lupo che cerca di liberare la sua terra, invasa da un conquistatore malvagio.

La trama del gioco vede Shakii, un giovane lupo, alle prese con il perfido Midnight Sword, un leone guerriero che ha invaso la sua terra con una moltitudine di malefiche creature. Avventurandosi per sette livelli diversi, divisi a loro volta in più stage, Shakii deve combattere e vincere ogni scontro che lo attende, fino a giungere faccia a faccia proprio con Midnight Sword per eliminarlo. Ogni livello di Shakii the Wolf è caratterizzato da una particolare ambientazione e da nemici specifici, contribuendo a garantire una buona varietà al gioco, che in sé è un platform dei più classici. Si comincia in una foresta, per passare alle grotte, alle nuvole, alle caverne di lava; poi si arriva alla città, al castello e per finire allo scontro finale del settimo livello; qui Shakii subirà una trasformazione che ne accrescerà dimensioni e forza, trasformandolo in un temibile grosso lupo per affrontare gli ultimi pericoli. Saltuariamente da un nemico abbattuto in combattimento si potranno ottenere dei bonus che aiuteranno il nostro lupetto nel suo difficile compito: cibo per ripristinare le energie, gemme per guadagnare punti o invulnerabilità, un orologino per avere più tempo a disposizione per arrivare alla fine del livello.

NOIOSO

È utile quindi cercare di abbattere quanti più nemici possibile, dal momento che, come in ogni platform che si rispetti, anche in Shakii the Wolf sono presenti coriacei guardiani di metà stage e di fine livello, per aver ragione dei quali occorre disporre del massimo della propria energia. La grafica di Shakii the Wolf è discretamente colorata, ha un'aspetto simpatico ed è abbastanza varia, però spesso è povera nei fondali, e pecca nelle animazioni. Anche se tutti i personaggi su schermo sono di notevoli dimensioni, il numero di frame destinato a rappresentarne i movimenti è piuttosto limitato, quindi le animazioni hanno spesso dell'artificioso. Lo stesso vale per i guardiani intermedi o di fine livello, grandi e dettagliati, ma molto statici. Il sonoro va un po' meglio, con musiche carine di accompagnamento e qualche effetto discreto (si poteva comunque fare di più). La giocabilità è buona, con il livello di difficoltà ben calibrato e senza punti tanto ostici da diventare frustranti; peccato che le vite a disposizione siano solo due, e che dopo averle perse si debba ricominciare tutto il gioco da capo. In definitiva, quindi, Shakii the Wolf è un platform discreto, ma con un'impostazione di base e qualche lacuna tecnica che lo rendono principalmente adatto ad un pubblico di giovane età.

Antonio Perna

SHAKII THE WOLF

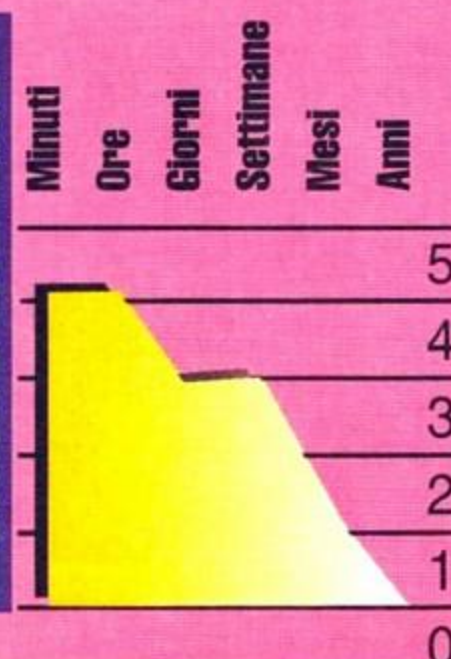
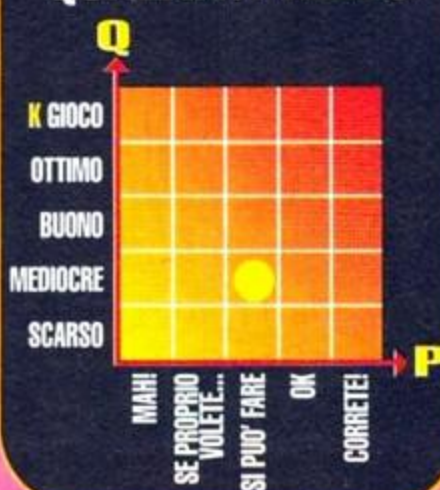
Genere: Platform
Casa: Microforum
Sviluppatore: Family Productions

PC CD-ROM

Shakii the Wolf è un giochino semplice, e per fortuna le richieste hardware sono contenute: basta un 386 con 2MB RAM e una scheda VGA. Occorre anche un lettore CD doppia velocità. Per la migliore fluidità è comunque consigliato un 486.

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni (0–5)

AVVENTURA

SPYCRAFT
The great game

L'Activision torna alla grande sui nostri schermi con una maxi produzione multimediale che vi calerà nei panni di un agente segreto della CIA incaricato di salvare la vita del presidente degli Stati Uniti. Scoprite se avete la stoffa della spia.

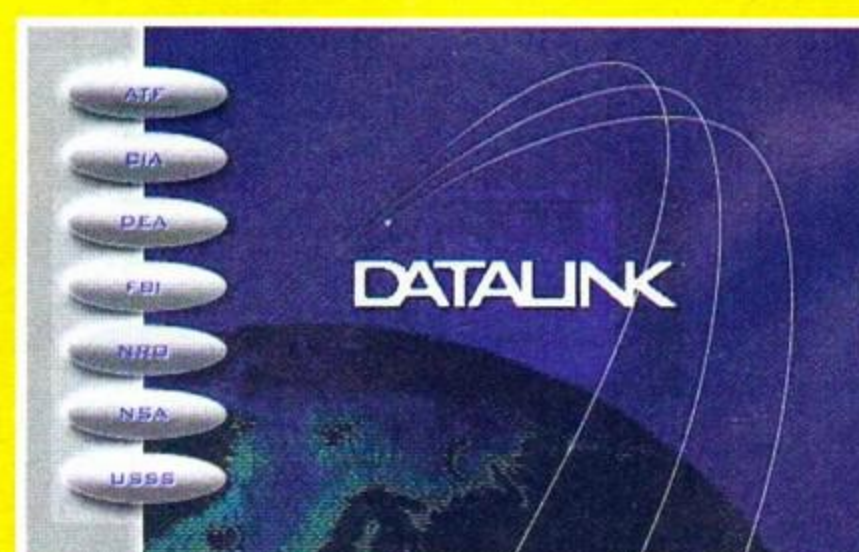
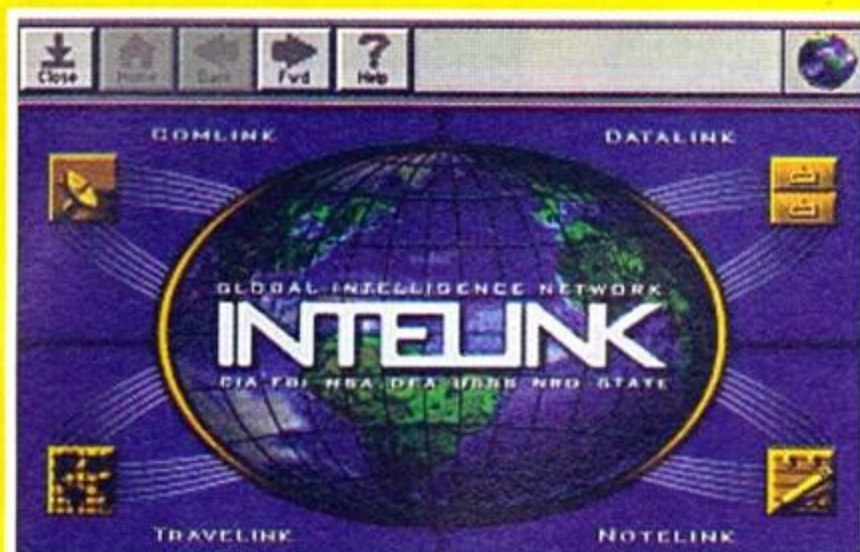
L'ultimo titolo con cui l'Activision ci aveva lasciati era stato Return to Zork, una delle prime avventure che sfruttassero appieno le possibilità offerte dalla tecnologia dei CD ROM, allora giovane. Ora che il CD ha preso stabilmente piede, la software house statunitense ci mostra quale può diventare l'ultima frontiera del film interattivo con un grande gioco ambientato nell'intricato mondo dello spionaggio.

IL MIO NOME NON È BOND...

Spycraft si apre con un filmato che vi introduce ad un briefing di quelli che scottano, con alcuni pezzi grossi della CIA; verrete incaricati di costituire un team che si deve occupare di proteggere la vita del presidente degli Stati Uniti da un possibile imminente complotto. Il principale candidato alle elezioni al ruolo di primo ministro in russia è infatti recentemente caduto vittima di un attentato, e numerosi indizi conducono all'ipotesi che il prossimo bersaglio possa essere il presidente USA. Per questo dovrete indagare scrupolosamente sull'incidente avvenuto in Russia, per riuscire a scoprire cosa sia effettivamente successo, fino a risalire ai mandanti dell'omicidio. Da qui inizia ad articolarsi la storia che vi vede protagonisti di Spycraft,

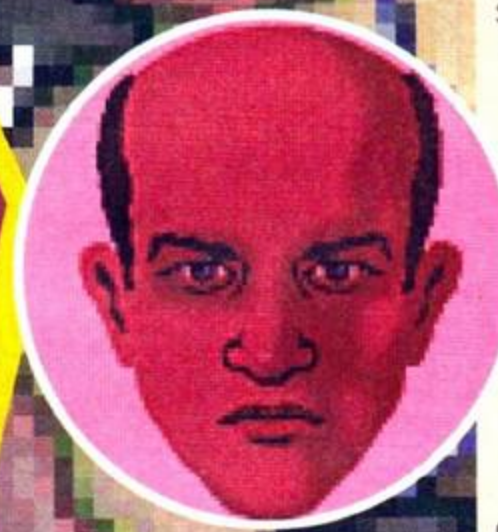
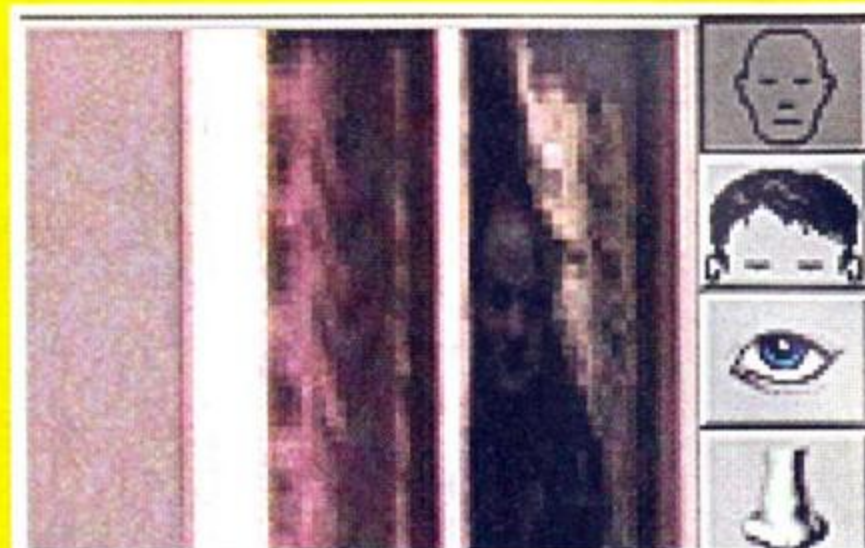
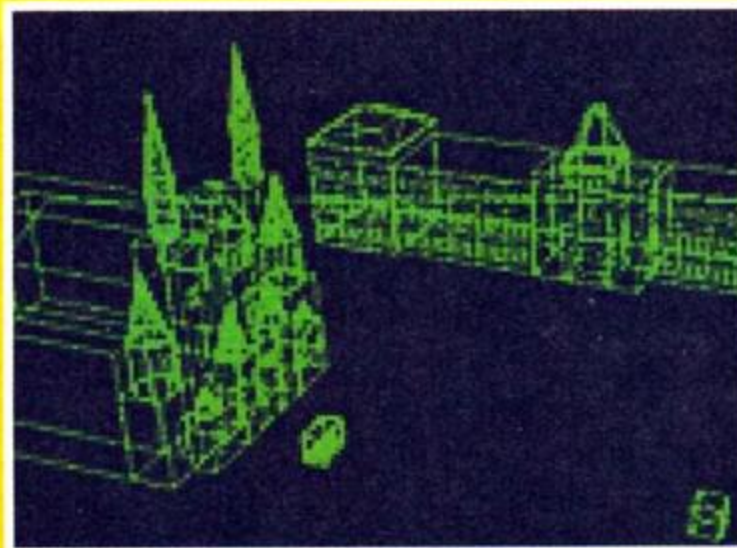
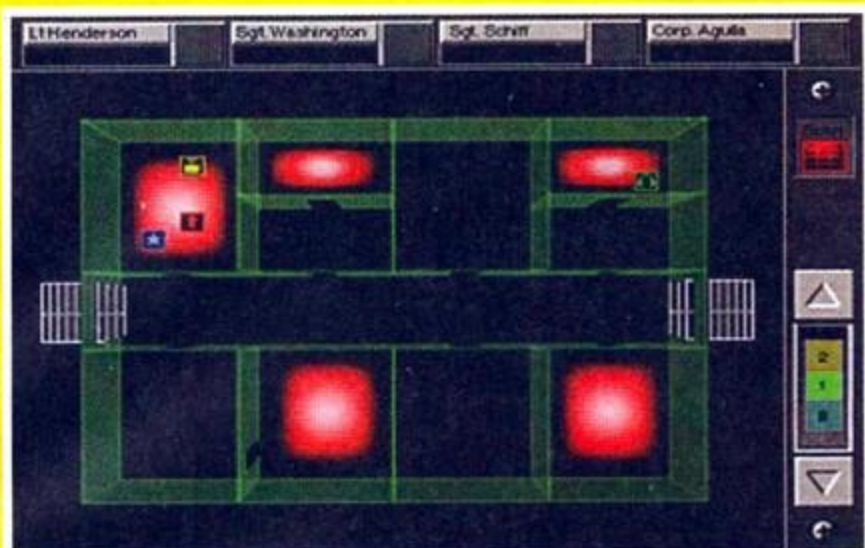
> **Spycraft è un'esperienza nuova, articolata su una storia avvincente, capace di ricreare un'atmosfera davvero entusiasmante**

una vicenda contorta e ricca di colpi di scena che scoprirete poco per volta procedendo nelle indagini. Il gioco alterna lunghi filmati (peraltro ottimamente realizzati) a fasi di ricerca dove avrete a che fare con i potenti mezzi che la CIA vi metterà a disposizione per svolgere i vostri compiti e portare avanti le indagini. È soprattutto da questo punto di vista che Spycraft si differenzia notevolmente dal resto delle altre avventure reperibili su CD. La dinamica di gioco vi mette progressivamente di fronte ad una serie di enigmi che saranno solo parzialmente illustrati dai filmati: il più delle volte toccherà a voi ricostruire l'effettivo andamento dei fatti con un'attenta opera di ricerca. Non vi limiterete quindi a dialogare con altri personaggi per venire a sapere qualche notizia interessante, o a combinare qualche oggetto con un altro per riuscire a svolgere una determinata operazione al momento giusto, ma avrete a che fare con decine di documenti e personaggi che collaborano con voi. L'azione segue molto più fedelmente la realtà dello svolgersi di una vera indagine, e vi lascia più libertà d'azione di quanto non ci si possa aspettare da un'avventura con la trama predeterminata. La vostra interazione con il programma avviene a mezzo di una potente e

Si ringrazia i Belèe 02/4223771

versatile interfaccia multimediale (denominata Intelink) grazie alla quale potrete articolare ogni vostra indagine: l'aspetto pratico e più manuale delle azioni verrà poi svolto automaticamente. A voi non resterà che esaminare rapporti, video, nastri o altre prove per trarre le vostre conclusioni e per continuare a seguire il filo logico della narrazione. Tramite Intelink potrete comunicare con gli altri agenti coinvolti nel caso, accedere ai database di tutte le principali organizzazioni per la sicurezza (c'è anche l'FBI), ricevere le ultime notizie dal mondo (la storia continua ad evolversi mentre voi indagate) o rivedere le informazioni raccolte nel corso del gioco. Se poi avete un modem (uno vero, intendo), l'Activision ha predisposto un sito Internet dedicato ai giocatori di Spycraft a cui accedere durante il gioco (modalità Weblink) per ricavare ulteriori informazioni e avere a che fare con un personaggio aggiuntivo che si inserisce nella trama; naturalmente tutto questo è un qualcosa in più offerto ai giocatori che dispongono di un modem, non strettamente necessario per godersi appieno il gioco. È comunque un'idea interessante che non mancherà di avere seguito, e che propone nuove prospettive al gioco in rete.

Se avete un modem, l'Activision ha predisposto un sito Internet dedicato a Spycraft a cui accedere durante il gioco per arricchire la trama

RESTA DI STUCCO, È UN BARBATRUCCO

Per svolgere un approfondito lavoro di indagine la Cia mette a disposizione dei suoi agenti un imponente armamentario tecnologico capace di far impallidire quello di James Bond, e che voi dovrete imparare a padroneggiare alla perfezione. Tra i vari marchingegni che dovrete usare spiccano il servizio di telemetria via satellite, che consente un'analisi approfondita delle fotografie scattate dallo spazio, il mix'n'match, un potente tool che permette di eseguire l'identikit di uno sconosciuto per poi confrontarne l'aspetto con i personaggi schedati nel database della CIA, l'analizzatore vocale, che consente di analizzare e manipolare a piacere le voci registrate, il J.F.K. Assassination Tool, che permette di ricostruire la dinamica di un attentato avvenuto all'aperto, il Cypher, un algoritmo che si occupa di decriptare i messaggi in codice. Grazie a questi (e ad altri) espedienti, vi farete lentamente strada in quello che scoprirete essere un intricato groviglio di misteri, tutti collegati uno all'altro. Nella concatenazione degli avvenimenti risiede certamente il pregio maggiore di Spycraft: il programma infatti all'inizio vi guiderà passo dopo passo, lasciandovi progressivamente sempre più libertà di azione, e senza farvi sentire pesantemente legati allo sviluppo della trama. La storia infatti si evolve stando al passo con i vostri progressi, ma non vi fa sentire in obbligo di dover seguire una certa direzione precisa per riuscire ad andare avanti; anche se la vicenda ha una sua evoluzione completa e precisa, i tempi e i modi di avanzamento sono stabiliti dalle vostre azioni, nella massima libertà. Chi a suo tempo ha giocato a Fourth Protocol o ad Hacker sul vecchio Commodore 64 si può fare un'idea piuttosto precisa della meccanica di gioco offerta da

Spycraft: vi verrà richiesto dai vostri superiori di ottenere certi risultati, ma nessuno vi indirizzerà sul come arrivarci; le indagini ve le gestirete interamente da voi, seguendo solo ciò che siete riusciti a ricostruire della storia grazie al vostro intuito.

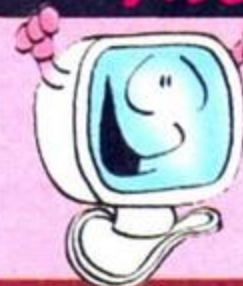
CIAK, SI GIRA

Il realismo della ricostruzione della storia e della conduzione delle indagini è uno degli aspetti più curati di Spycraft, nonostante tutta la trama sia costruita su un episodio di fantapolitica. Per ottenere il massimo della somiglianza con la realtà l'Activision si è avvalsa della consulenza di due qualificati "esperti" del settore: William Colby, ex direttore esecutivo della CIA, e Oleg Kalugin, ex generale del KGB impegnato nel controspionaggio in America. Collaborando con lo story writer dell'Activision, i due ex agenti hanno dato vita ad un'ambientazione spionistica degna di un sofisticato thriller, ma ambientata in uno scenario assolutamente verosimile, plasmato secondo le loro conoscenze personali accumulate durante gli anni di servizio: cosa che contribuisce molto ad accrescere l'interesse e la profondità della storia. Ma realismo, varietà e profondità narrativa non sono i soli pregi di Spycraft: parlando della realizzazione tecnica, il gioco dell'Activision non può che riscuotere consensi, vista l'ottima interfaccia utente, immediata e semplicissima, la grafica in alta risoluzione realistica e ottimamente realizzata, il sonoro digitale di elevata qualità e le musiche di atmosfera (peccato per il parlato, solo in inglese senza sottotitoli). Una menzione a parte la meritano i filmati, realizzati con grandissima cura e degni davvero delle più importanti ambizioni cinematografiche. Al film prendono parte attori

I filmati permettono di godere al meglio l'intreccio della storia, ma la giocabilità di Spycraft non è penalizzata da schemi ripetitivi o statici

professionisti, la ricostruzione degli ambienti è ottima, lo studio delle inquadrature e il ritmo della narrazione sono di altissimo livello, e tutto contribuirà a calarvi alla perfezione nei panni dell'agente governativo, facendovi vivere un'esperienza unica, degna dei migliori film di spionaggio. Forse, dopo tanti tentativi, siamo davvero arrivati allo sviluppo di un film interattivo costruito su di una formula efficace per il gioco: i filmati costruiscono e permettono di godere al meglio l'intreccio della storia, ma la giocabilità del programma non è penalizzata da schemi ripetitivi o pesantemente statici. Spycraft è un'esperienza nuova, articolata su una storia avvincente e supportata da una struttura elastica e molto godibile, capace di coinvolgere e ricreare un'atmosfera davvero entusiasmante. Se siete appassionati di racconti di spionaggio non fatevelo scappare per nessun motivo; se vi piacciono le avventure dategli un'occhiata perchè Spycraft saprà catturarvi; se siete maniaci dell'azione a tutti i costi... provate a guardarlo lo stesso, potreste trovarlo comunque di vostro gusto, vista la sua varietà e la profondità della trama. Davvero un bel gioco.

Antonio Perna

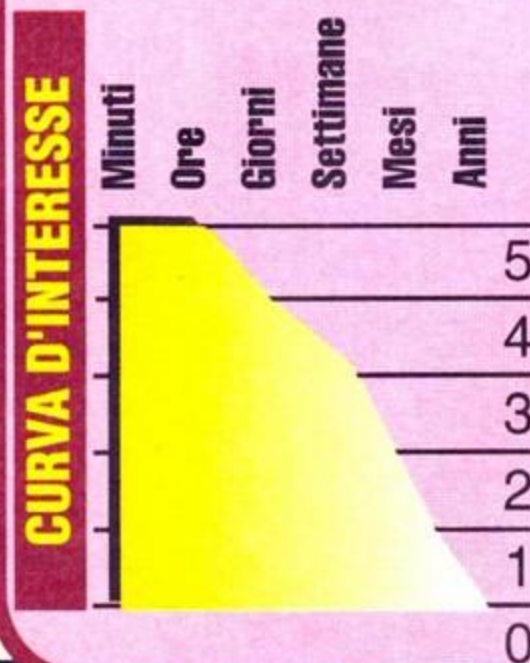
SPYCRAFT
The great game

Genere: Avventura
Casa: Activision
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Richiede come minimo un 486 DX2 66 MHz con 8 MB di RAM, un CD ROM a doppia velocità, una scheda video SVGA e almeno 30 MB liberi su hard disk (non compresso). Richiede inoltre un mouse e supporta schede audio Sound Blaster compatibili. Gira sotto Windows 95.

K VOTO
945

G
A
QI
FK

Dien Nau Srl si trova a **RHO (MI)** in C.so Garibaldi, 99 - 50mt. dalla stazione FS
Tel.02-9309869 r.a. - Fax.02-9304506
E-Mail:diennau.srl@agora.stm.it

NON BUTTARE IL TUO VECCHIO PC

IVA COMPRESA!

Hai un **286** ? o **386** ?
Nessun problema ora basta poco per avere...

MAIN PCI + 486DX2-66 → **L.269.000**
(cntrl int. 2ser 16550 + 1par + 4HDD EIDE + 2FDD)

CON CPU DX4-100 → **L.349.000**

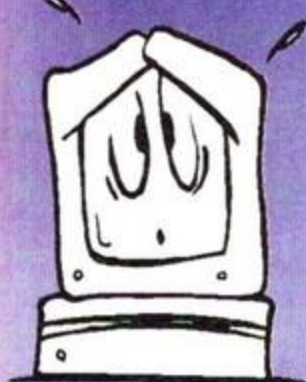
CON CPU DX4-120 → **L.389.000**

CON CPU DX4-133 → **L.409.000**

-Montaggio compreso
-12 mesi di garanzia

Pentium 75Mhz! PCI Triton

se gia' possiedi un 486DX o DX2 o DX4

L.629.000

Servizio Masterizzazione
I vostri dati su CD
a partire da **L.40.000**
tutte le fonti:

- CD
- Hard Disk IDE-SCSI
- Streamer 420MB
- DAT 4mm & 8mm
- ZIP

A RATE
x 10 MESI

PROMOZIONE CD-ROM

Richiedete il listino via Fax

ITALIANO

Per ordini superiori alle 150.000 spedizione gratuita

L.69.000 CAD.
X 3 L.159.000

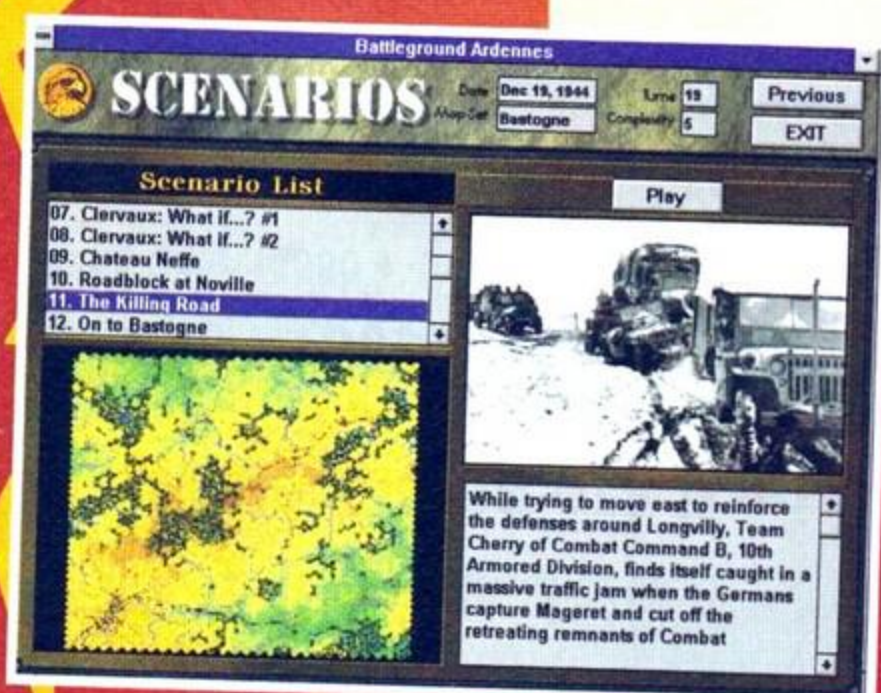
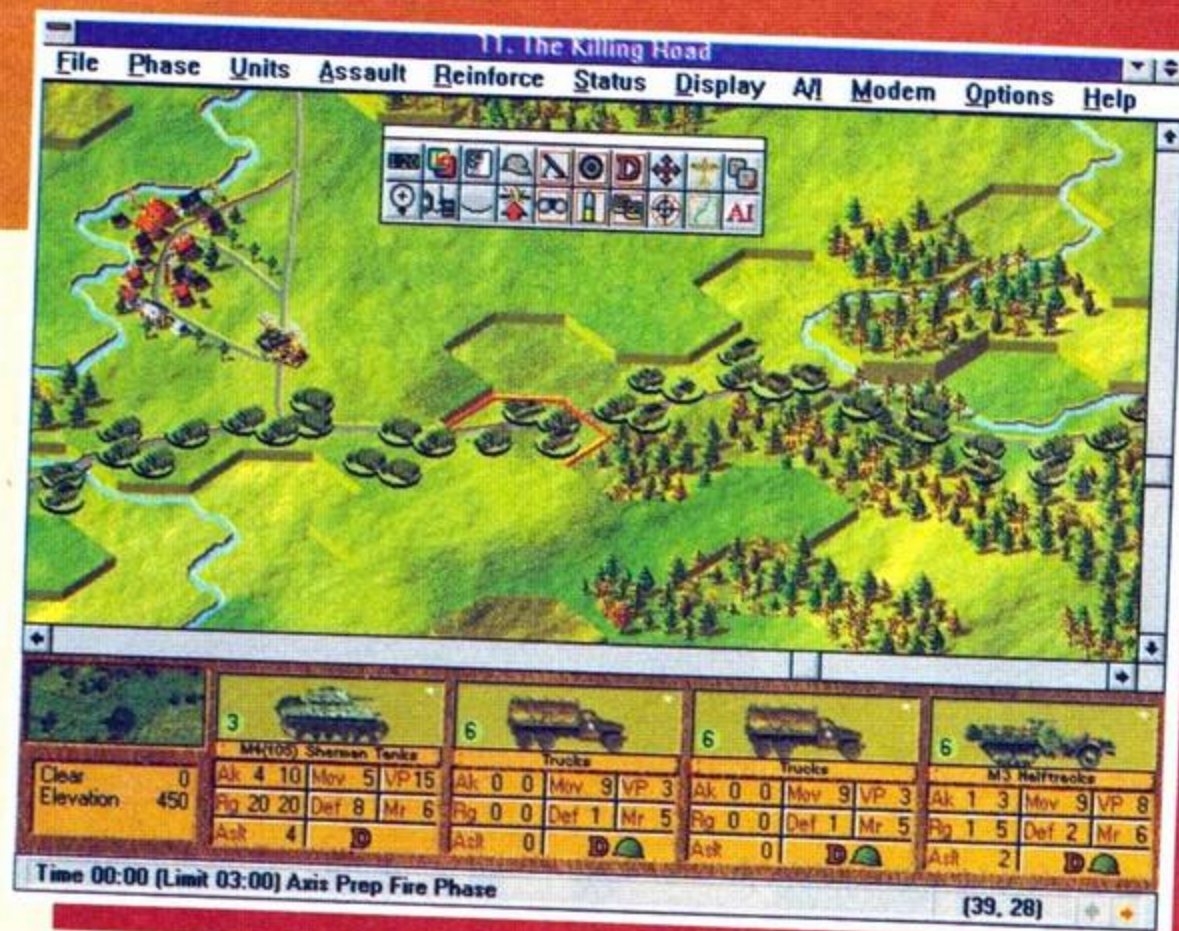
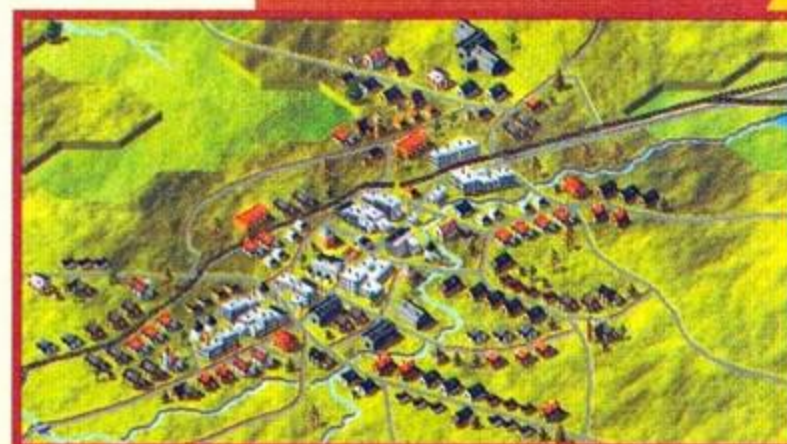
- Apache Longbow
- Big red Adventure
- Burn Cycle
- Chaos Control
- Combat Air Patrol
- FX Fighter
- Last Dinasty
- Lost Eden
- Rugby World Cup '95
- Space Quest VI
- U.S. Navy Fighters
- Virtual Chess
- Warlords II De Luxe
- Wings of Glory

DA SCONTARE DEL 20%	
Descent	130.000
Prisoner of Ice	130.000
Doom Helper #2	49.000
Dragon Lore	69.000
Fade to Black	123.000
Hi-Octane	121.000
Killing Moon	168.000
Little Big Adventure	143.000
Navy Strike	113.000
Phantasmagoria	138.000
Primal Rage	95.000
Screamer	88.000
Strip Poker	72.000
S. Street Fighter 2 Turb	98.000
Terminal Velocity	108.000
Ultimate soccer	88.000
Werewolf vs. Comanche	98.000
Woodruff ITA	137.000

BATTLEGROUND: ARDENNES

Ardenne, dicembre 1944: Hitler sferra l'ultima controffensiva agli Alleati; ce la vogliamo giocare con gli americani o con i tedeschi?

APPASSIONANTE

Battleground Ardennes è un wargame ispirato all'ultima controffensiva sferrata dai tedeschi nei confronti degli Alleati nel dicembre 1944, per decisione personale di Hitler. Il gioco è strutturato a turni (come Steel Panthers, per intenderci) e la scala è a livello di singolo plotone. Le unità utilizzabili nel gioco sono quelle storicamente disponibili nel periodo trattato: fanteria, veicoli, carri armati e artiglieria americani e tedeschi sono inoltre descritti in particolare in una apposita enciclopedia consultabile durante il gioco. Gli scenari (26 in tutto) coprono tutti gli scontri della battaglia delle Ardenne, utilizzando tre mappe diverse realizzate a partire da vere mappe militari dell'epoca. E' possibile scegliere scenari di durata diversa e difficoltà crescente per ciascuna delle mappe, ma non è contemplata la possibilità di simulare l'intera serie di battaglie attraverso un gioco campagna, come al contrario molti (tutti?) i giochi di questo tipo permettono. La confezione è molto curata: una *vera* scatola per il CD (quanti ne avete trovati in una miserrima busta di cartoncino?), un bel manuale *completamente in italiano* (sì, avete letto bene, ed è anche tradotto in modo più che accettabile) che spiega chiaramente le caratteristiche del gioco, un preziosissimo supplemento tecnico anch'esso in italiano (che, come spiegherò tra un attimo, è quanto e più prezioso del manuale stesso) e due altri oggetti "di contorno", di scarsa utilità per il gioco ma che contribuiscono a "creare l'atmosfera": una mappa a colori che illustra i luoghi del conflitto e un libro (questo però in inglese) sulla battaglia delle Ardenne. Ma non è solo apparenza: pur non avendo un'introduzione da fare strappare i capelli e un sonoro da urlo, Battleground Ardennes è un gioco solido, divertente e - lato assolutamente non trascurabile per un wargame - decisamente facile da imparare e da giocare. E' qui infatti che si erge veramente in tutta la sua importanza il supplemento tecnico prima menzionato: oltre a elencare le scarse pretese hardware del prodotto, il fascicolo riporta una guida passo passo per un apposito scenario introduttivo che vi permetterà di apprendere *tutte* le caratteristiche del gioco in meno di due ore (e *giocando*) senza leggere il manuale. Certamente, quest'ultimo potrà poi risultare utile per la ricerca delle varie regole mentre si sta giocando, ma è virtualmente possibile giocare a qualunque scenario solo avendo letto una dozzina di pagine (sottolineo ancora: in italiano) mentre si gioca la prima partita. Detto questo, vediamo in particolare come è strutturato il gioco. L'aspetto grafico è sicuramente quello più sorprendente; certo, le mappe sono sempre esagonate, ma personalmente non avevo mai visto un wargame con visuale isometrica 3D e con una grafica così dettagliata: ogni edificio sembra diverso dall'altro, i viali alberati, la ferrovia contribuiscono a dare una visione realistica simile a una vista da elicottero. Purtroppo, non tutto è rose e fiori: quella descritta è a mio parere l'unica visualizzazione della mappa tra le 4 disponibili su cui si riesca a giocare: le due versioni 2D e la versione zoomata 3D risultano troppo piccole, e non permettono nemmeno di riconoscere le unità. Già nella visuale 3D, infatti, queste

appaiono piccole, ed è spesso difficile distinguere una colonna di camion da un plotone di carri armati Panthers. Da questo punto di vista viene in soccorso però la finestra di informazione sulle unità, sempre presente in basso sullo schermo: essa riporta delle schede relative alle unità presenti nell'esagono selezionato, con tanto di illustrazione e valori di attacco, difesa, morale, ecc. In questa finestra è riportata anche una piccola foto scattata nella zona corrispondente all'esagono selezionato (sono effettivamente diverse anche per tipi di terreno uguali fra loro!). I turni di gioco sono divisi in 6 fasi: la fase di fuoco preparatorio (nella quale è possibile sparare con tutte o parte delle proprie unità), la fase di movimento (in cui possono muoversi solo le unità che non hanno sparato), la fase di fuoco difensivo (nella quale il giocatore avversario può far fuoco), la fase di fuoco offensivo (in cui le unità che non hanno ancora sparato possono farlo), la fase di assalto (combattimenti di gruppi di unità verso nemici in esagoni adiacenti) e la fase meccanizzata (in cui i veicoli possono muoversi ulteriormente). Il combattimento si basa sul rapporto tra i valori di attacco e difesa di attaccante e difensore, e sono presenti nel gioco fortificazioni, campi minati, attacchi aerei, ecc. che sono in grado di influire attivamente sugli esiti dello scontro. Interessante è la presenza di brevi sequenze audio-video prima della risoluzione di ogni attacco: si apre una piccola finestra nella quale scorrono immagini d'epoca relative al tipo di unità con la quale si sta sparando, mentre si possono ascoltare i rumori dei mortai, dell'artiglieria o dei fucili a colpo singolo. Certamente, sui sistemi più lenti, il caricamento delle scene allunga i tempi della partita, per cui potrebbe essere preferibile disattivare questa opzione. L'interfaccia di gioco è molto semplice, ed è quasi completamente gestita da mouse (siamo in ambiente Windows). Numerosi menu permettono di settare il programma secondo le proprie esigenze (evidenziare gli obiettivi dello scenario, attivare le sequenze audio-video durante i combattimenti, scegliere la visualizzazione delle unità, ecc.). E' inoltre presente un editor di scenari, ma non aspettatevi da questo punto di vista le meraviglie di Steel Panthers (creazione casuale di scenari e campagne): occorre proprio prendere una delle tre mappe a disposizione e riempirsela, decidendo la durata dello scenario, le unità da usare, il tempo atmosferico e via dicendo. In altre parole, uno strumento esclusivamente per appassionati. Questo è forse il vero punto dolente del gioco, che ne mette in discussione la longevità: una volta studiati i non numerosi scenari a disposizione (e l'impressione è quella che non ci voglia poi molto, almeno per un giocatore esperto), Battleground Ardennes offre poco altro. Tra i pregi di BGA, da sottolineare invece l'immediatezza, che lo rende fruibile anche da chi non ha voglia di leggersi 50 pagine prima di capire come muovere una pedina, e la cura con cui il tutto è stato realizzato. Ah, dimenticavo: siamo in guerra, per cui, se si vince, vi aspetta una medaglia! Non aspettatevi però un inno di accompagnamento per la premiazione: la musica è totalmente assente durante il gioco.

Paolo Forni

Si ringrazia i Belèe 02/4223771

BATTLEGROUND: ARDENNES

Genere: Wargame
Casa: Empire
Sviluppatore: Talon Soft

PC CD-ROM

BGA richiede Windows 3.1 o 95, un 386DX33 (ma è consigliato un 486: le animazioni video sono un po' lunghe da caricare già su un 486DX2-50 con un CD4x), almeno 5 Mb su disco rigido (32 racc.), un CD-ROM 2x, 4Mb RAM, una SVGA e un mouse Microsoft compatibile.

PC CD-ROM

GRANDIOSO

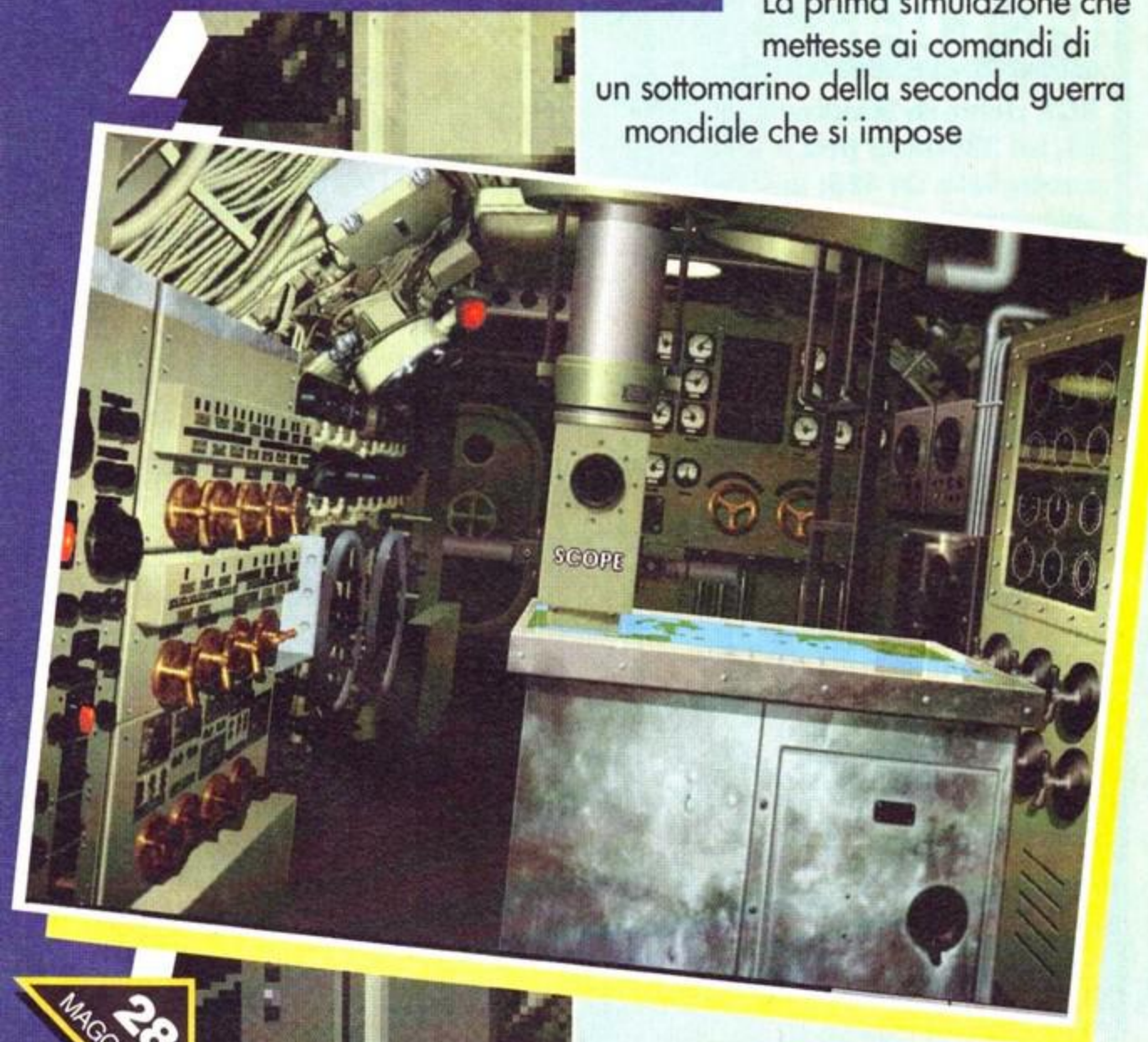
SILENT HUNTER

Il vostro compito nei panni di comandante di un sommergibile americano durante la seconda guerra mondiale è molto semplice: affondare quante più tonnellate possibili di naviglio giapponese... silenziosamente.

Questo deve essere il mese dei sottomarini: dopo l'ottimo Fast Attack, recensito su questo stesso numero di Kappa, è ora il turno di Silent Hunter, anche se l'ambientazione del gioco della SSI è ben diversa da quella del gioco Sierra. "Immergiamoci" in questa nuova esperienza per vedere se ha i numeri per avere successo.

IL NIPOTE DI SILENT SERVICE

La prima simulazione che mettesse ai comandi di un sottomarino della seconda guerra mondiale che si impose all'attenzione del grande pubblico fu Silent Service, addirittura ai tempi del Commodore 64. Il gioco ebbe un tale successo che venne riproposto alcuni anni dopo in versione aggiornata e migliorata; il programma era Silent Service 2, e fu un altro successo (sui primi PC e Amiga). Silent Hunter è l'estrema evoluzione di questi due grandi titoli del passato, capaci di far vivere la particolare atmosfera della caccia sottomarina con grande semplicità e immediatezza. Diciamo subito che l'impostazione di Silent Hunter è rimasta invariata rispetto a quella di Silent Service 2, anche se l'interfaccia è stata aggiornata agli standard odierni e i gadget di contorno sono stati moltiplicati e arricchiti. Dal menù principale potete scegliere se giocare una missione singola, iniziare una carriera o dedicarvi allo studio del materiale didattico che vi viene messo a disposizione. Le missioni singole possono essere scelte tra una serie di confronti storici realmente accaduti, oppure possono venire impostate a piacere nei loro tratti essenziali, lasciando poi al computer il compito di creare ogni volta uno scenario casuale sempre diverso. Così, anche se sceglierete sempre di giocare la stessa missione, vi troverete sempre alle prese con scenari e avversari diversi ad ogni nuova partita. Se decidete di simulare una intera carriera militare le cose cambiano un pochino: il più delle volte riceverete l'ordine di pattugliare un certo tratto di mare alla ricerca di navi nemiche, starà poi alla vostra abilità riuscire a scovare i convogli nemici senza finire in bocca alle navi di scorta. Naturalmente finché restate in mare aperto dovrete valutare i consumi di carburante e munizioni, e i danni

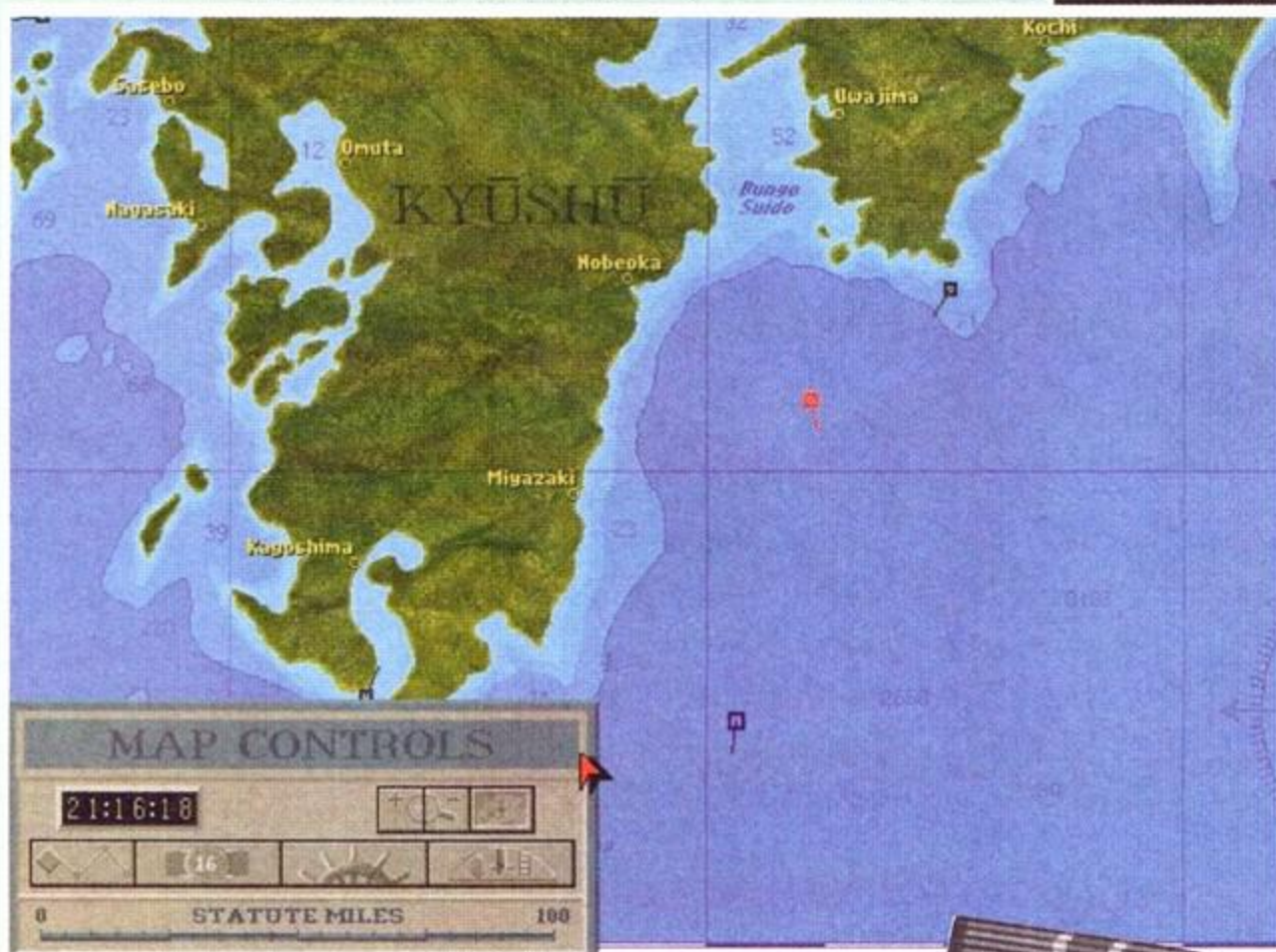
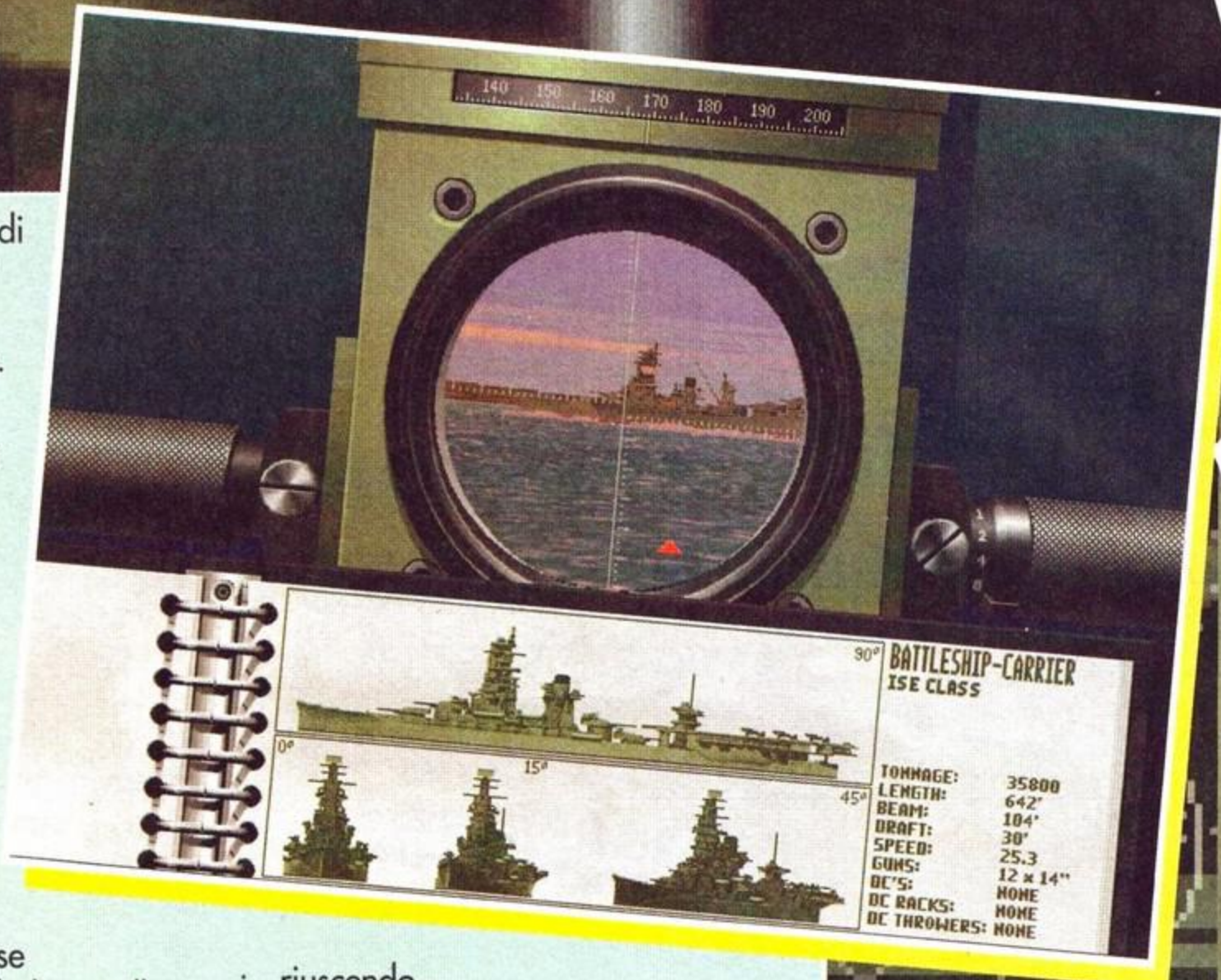
Silent Hunter è curato nei dettagli, molto giocabile e longevo. Da non perdere

subiti, per capire quando sarà il momento giusto per ritornare alla base e sospendere la caccia. Con il passare delle missioni (e del tempo) l'evoluzione tecnologica vi metterà a disposizione attrezzature più efficienti (il radar e siluri più veloci e a lunga gittata, per esempio) e nuovi sottomarini sempre migliori; anche le navi nemiche, comunque, si attrezzeranno meglio per darvi la caccia. Per restare sempre aggiornati sugli sviluppi delle tecnologie, Silent Hunter vi mette a disposizione un ricco archivio di dati tecnici,

La grafica è molto buona; soprattutto il mare sembra quasi vero

informazioni e curiosità, grazie al quale imparare a conoscere tutto quanto c'è da sapere sui sottomarini e il loro mondo. Grazie alle apposite opzioni, potrete esaminare interni ed esterni di un sottomarino, illustrati da una voce registrata, o assistere a numerosi filmati che vi mostreranno anche le più sofisticate tecniche di combattimento. Per la realizzazione di questi filmati, e per il controllo di tutti gli aspetti relativi alla fedeltà della simulazione, la SSI si è avvalsa della collaborazione di un veterano di guerra: William "Bud" Gruner, comandante del sottomarino USS Skate, decorato con la Navy Cross e la Silver Star per i successi conseguiti durante il conflitto.

L'ARTE DI LANCIARE UN "SIGARO"

Per controllare il sottomarino disponete di una serie di schermate che rappresentano le sue varie sezioni operative. Le principali sono il ponte (per le direzioni, la velocità e la profondità), la sala mappe (per tracciare la rotta e seguire i movimenti dei convogli giapponesi), il periscopio e la sala di tiro (per monitorare le navi nemiche e regolare il lancio dei siluri); in più sono presenti diverse schermate aggiuntive dedicate alla gestione di altri aspetti secondari quali il database per la classificazione delle navi, la mappa dei danni o lo schermo di gestione del cannone sul ponte. È possibile passare da una schermata all'altra servendosi della tastiera o del mouse, dal momento che l'interfaccia prevede per ogni possibile comando una doppia modalità di controllo.

Per iniziare a giocare basta leggersi brevemente le prime pagine del manuale, che illustrano il funzionamento di base del sottomarino e i primi rudimenti del suo controllo; regolando il livello di difficoltà e i parametri di realismo al minimo, è infatti possibile iniziare subito a giocare, riuscendo anche a conseguire qualche vittoria di rilievo. Questa è forse la caratteristica migliore di Silent Hunter, che lo rende appetibile ad una larghissima fascia di giocatori: il completissimo sistema di personalizzazione della difficoltà e del realismo del programma può infatti trasformarlo tanto in un gioco dai ritmi sostenuti dove i combattimenti si susseguono incalzanti e continui, quanto in un fedele e realistico simulatore, attento ad ogni minimo particolare, che ripropone alla perfezione tutte le problematiche e i rischi della guerra sottomarina dell'epoca. Tra i due estremi di impostazione, la configurazione migliore è probabilmente quella intermedia; il livello più semplice è utile per prendere confidenza con il gioco, ma alla lunga vi garantisce troppi vantaggi. Invece il livello di

massimo realismo è dedicato quasi esclusivamente ai veri appassionati DOC, dal momento che i tempi degli scontri si allungano, le difficoltà sono spesso troppo elevate, e la meccanica di gioco può diventare frustrante. Può capitare infatti che un lungo inseguimento e l'attenta preparazione per lanciare il proprio siluro vengano vanificate per un errore di calcolo da poco, con il vostro "sigaro" che sfila solo di pochi metri dietro al bersaglio che si allontana indisturbato. La possibilità di poter scegliere come regolare qualunque aspetto della simulazione è comunque cosa assai gradita; chiunque in Silent Hunter sarà in grado di trovare il livello di difficoltà ottimale per i propri gusti.

VIDEOMMARE QUANT'È BELLO...

Per come è strutturato Silent Hunter non è un gioco che richiede particolari virtuosismi grafici, comunque è interamente realizzato in alta risoluzione, in maniera molto pulita e definita. La mappa strategica è ridimensionabile a piacere, con una capacità di zoom che permette di arrivare ad inquadrare le singole navi partendo da una mappa regionale. Le animazioni sono molto ridotte, e si limitano alla rappresentazione delle navi inquadrate nel periscopio o nel binocolo del ponte. In un'area così limitata dello schermo i movimenti sono fluidissimi e la realizzazione è di gran qualità: le navi sono molto dettagliate, perfettamente identiche a quelle originali, e ricchissime di dettagli, le esplosioni e le colonne d'acqua dei colpi andati a vuoto sono ben realizzate, e le navi affondano in una gran varietà di modi diversi: si rovesciano, si spezzano in due, si inclinano su un lato. L'aspetto meglio realizzato è comunque di sicuro quello del riverbero del mare; il mare di Silent Hunter è sicuramente quello realizzato meglio che mi sia mai capitato di vedere, con riflessi quasi prismatici che rispondono alla diversa illuminazione a seconda dell'ora del giorno.

Il gioco è ampiamente configurabile da semplice a molto impegnativo

Ottimo è l'uso dei colori, con effetti nebbia, missioni notturne, tramonti sul mare molto evocativi, albe grigie e dense di foschia. Il sonoro è limitato al minimo, ma svolge adeguatamente il suo compito, senza assillare con effetti inutili il sottile nervosismo della caccia. Ed è proprio questa l'emozione che Silent Hunter vi permetterà meglio di assaporare: l'ansia di inseguire un bersaglio senza farsi scoprire, per arrivare a due passi e spedirlo in fondo al mare colpendolo di sorpresa. La SSI ha realizzato veramente un bel programma, curato nei dettagli, molto giocabile e longevo; piacerà anche ai non appassionati vista la sua ampia configurabilità, e farà impazzire i patiti della guerra navale (se non si era capito sono tra questi). Da non perdere.

Antonio Perna

SILENT HUNTER

Genere: Simulazione
Casa: Mindscape
Sviluppatore: SSI

PC CD-ROM

Richiede un 486 DX2 66 MHz con 8 MB RAM, una scheda SVGA, un CD ROM a doppia velocità e almeno 30 MB di spazio libero e non compresso su hard disk. Per una volta le richieste hardware minime sono più che sufficienti a far girare il programma (e meno male).

K VOTO 910

G A QI FK

SPARATUTTO

TerraNova
Strike Force Centauri

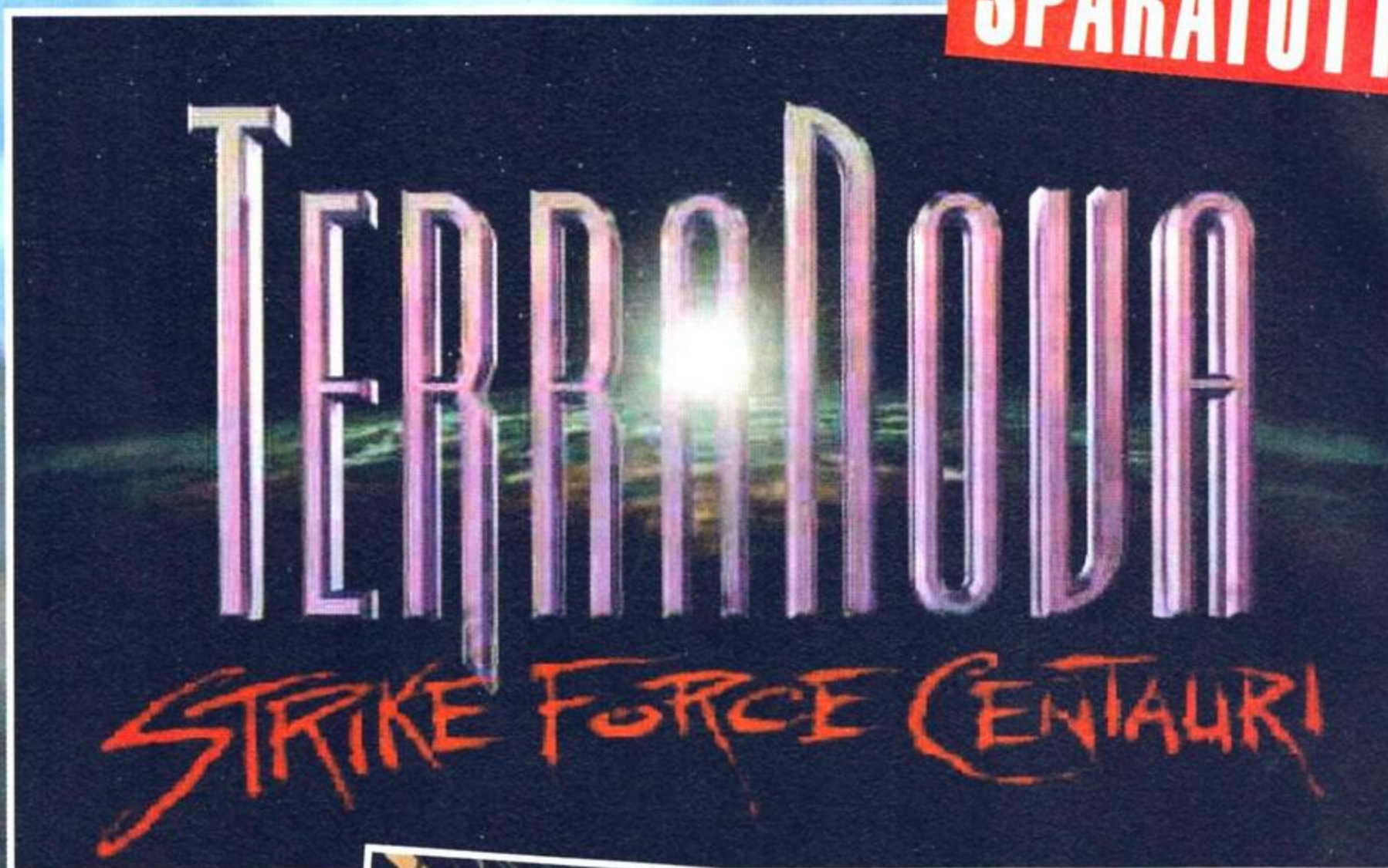
La Looking Glass ci fornisce un'armatura super accessoriata con la quale difendere i nostri pianeti dagli attacchi barbarici dei feroci pirati interstellari. Coadiuvati nell'impresa da una muta di cani urlanti provenienti dall'inferno, lanciamoci nel vivo dell'azione!

APPASSIONANTE

Indovinate un po': c'è il Sistema Centauri in pericolo! Oohh, stupore! direte voi. Per oltre cento anni è stato depredato ed assalito da bande armate di pirati e terroristi. Ora l'organizzazione di queste bande si è fatta più forte e le azioni terroristiche più frequenti. A questo l'ONU di turno, l'SFC, tenta di porre rimedio creando una nuova Strike Force formata - ma guarda un po' - dai tredici migliori soldati di ogni clan del Sistema (e ci volevano cent'anni di omicidi e stupri per farsi venire una così brillante idea?? Ma fatemi il piacere!...). Non indovinerete mai chi c'è a capo di questo manipolo di guerrafondai: l'orso Bagonghi! Vi ho fregato, eh? No no, tocca proprio a voi. Il personaggio che dovete interpretare è Nikola Ap lo ed ha una faccia da idiota che non potete neanche immaginare! Avete presente un ciddone? Ecco, di più! D'altra parte, con un cognome così cosa vi aspettavate?! Grazie a non so quale giro di bustarelle, raccomandazioni e raduni massonico/carbonari, vi ritrovate da semplice soldato a capo questa Task Force iper tecnologica formata da un tale miscuglio di razze e sessi che Quella Sporca Dozzina la prendete di tacco! Anche qui con i nomi si sono sbizzarriti, ma ci fa ben sperare la presenza di un Mario Rossi esperto in riparazioni elettroniche! (C'è davvero, lo giuro!)

Il personaggio che dovete interpretare è Nikola Ap lo ed ha una faccia da idiota che non potete neanche immaginare

COSA MI METTO STASERA?

Dopo questa fiera delle banalità, cerchiamo di assumere una certa professionalità: Nikola Ap lo! Ah Ah Ah! [...] L'elemento fondamentale che distingue questa squadra è la PBA, ovvero Powered Battle Armour, una sorta di armatura cibernetica dotata di ogni genere di comfort quali laser, lancia granate, proiettili elettromagnetici di disturbo, aria condizionata, ABS e airbag di serie. Col proseguire delle missioni potremo avvalerci di nuove tecnologie che ci permetteranno di raggiungere con successo i nostri obbiettivi o almeno di riportare a casa la pelle. Vediamo il mondo esterno attraverso il nostro elmetto cibernetico dotato, manco a dirlo, di un HUD (Head Up Display, e chi non sa cos'è è un giocatore di consolle!) proprio simile a quello degli aerei da combattimento quindi

con un puntatore, lo stato degli scudi, le armi a disposizione, la mappa della zona e TelePiù. Il procedimento da seguire quando giochiamo con Terranova (non il cane del vicino) è ormai un classico: dopo una delle più esaltanti intro degli ultimi cento anni (complice un colonna sonora veramente hardosa), dalle nostre stanze possiamo accedere al terminale con le informazioni che più ci interessano, al menù di salvataggio, al nostro medagliere ed alla base dove si trovano il killboard e la stanza dei briefing: qui verremo istruiti sugli obbiettivi della missione. Si passa all'ultima sezione dove avviene la personalizzazione dell'armatura, la scelta dei compagni e la vestizione. Le missioni sono ormai uno standard dei giochi di questo tipo: soccorso, intercettazione, infiltrazione, ricognizione, Daniele Falzone, tanto paga Pantalone e così via. Altro standard degli ultimi tempi è anche l'intermezzo filmato tra una missione e l'altra dove possiamo seguire lo svolgimento dell'originale trama del gioco e dove noi facciamo per tre quarti del tempo la figura degli idioti con i nostri commilitoni e quella dei marpioni con le gentili donzelle che ci affiancano (gentile soprattutto quella che all'inizio, nel bar, vince a braccio di ferro con un tizio che ha

l'aspetto di un camionista armeno ubriaco).

UNA SCELTA POCO FELICE

Il sistema di controllo non è dei più felici, infatti si usano esclusivamente la tastiera ed il mouse (come? Niente cloche? AAAARRGGHH!) che risultano una scelta appropriata se si pensa che essendo in soggettiva i comandi sono similari a quelli di uno sparatutto in 3D, ma che non ripagano l'aspetto "simulativo" del gioco. Ci si muove con i tasti cursore e si punta l'obbiettivo con il mirino controllato dal mouse: questo rende il puntamento di una facilità quasi fastidiosa, ma risulta scomodo il controllo del movimento con un'unica mano; ci si fa presto l'abitudine, comunque. Vantaggiosa è la possibilità di accedere a tutte le funzioni dell'armatura sia tramite tastiera sia cliccando sul comando corrispondente presente sul nostro HUD. Andiamo ad analizzare alcune delle funzioni più interessanti di questa prodigiosa tutina: oltre ai jump jets che ci permettono salti utili a coprire le grandi distanze più velocemente o a tirarci fuori da una situazione troppo "animata", c'è uno zoom che ci permette di avvistare in anticipo obbiettivi altrimenti visibili troppo tardi e un'ampia icona con l'arma corrente tra le quali vanno menzionati i recon drones, piccole sfere spia che lanciamo e controlliamo a distanza aventi la funzione di mostrarci quello che vedono lungo il tragitto attraverso il quale li pilotiamo. E' fantastico poter rimanere nascosti alla vista del nemico e vedere sul nostro monitor tutti i suoi spostamenti, decidendo così quale tattica adottare. Ultimo gioiellino è la comunicazione con i nostri compagni: moltissimi gli ordini che possiamo impartire, a partire dai classici "attacca il mio obbiettivo" o "muoviti in questa formazione" fino ad arrivare a "segui il tragitto da me stabilito", possibile piazzando dei NAV point sulla mappa, oppure al fantastico "piazza una carica esplosiva qui..." ed il successivo "falla detonare al mio segnale". C'è

Un'armatura cibernetica dotata di tutti i comfort quali laser, lancia granate, proiettili elettromagnetici di disturbo, aria condizionata, ABS e airbag di serie

anche la possibilità di eliminare quasi totalmente l'HUD ed avere una visione del terreno di gioco a tutto schermo veramente coinvolgente.

ANIMO DIBATTUTO

Come è d'uopo, passiamo alle caratteristiche tecniche vere e proprie del gioco, con tutti i loro pro ed i loro contro. Innanzitutto, come ho già detto, da buon pilota virtuale, avrei preferito, non dico tanto, ma almeno l'opzione joystick con il quale a mio avviso molte delle operazioni sarebbero state più semplici. A proposito di operazioni non semplici, benchè gli ordini da impartire siano molti e utilissimi, nel vivo di un combattimento trovo piuttosto macchinoso tutto quel cliccare: distrae dall'azione, il che ci rende dei facili bersagli. Una croce e delizia è il riquadro che appare intorno all'obbiettivo puntato che ci suggerisce il suo stato di protezione offerto dagli scudi tramite un semplice cambio cromatico, una sottilissima linea che decresce con il regredire dello stato vitale dell'obbiettivo stesso e la sua natura, distanza da noi compresa. Delizia perchè con una sola occhiata ci si rende conto di quanto dobbiamo sudare per distruggere il bersaglio, croce perché nel caso di più obbiettivi puntati i riquadri e le informazioni si sovrappongono creando un ammasso di pixel veramente caotico. Non contribuisce a rendere facile la situazione il movimento troppo meccanico dei personaggi nello scenario, per niente fluido e con scarsissime caratterizzazioni motorie che fanno apparire l'engine del gioco abbastanza primitivo, nonostante qualcuno spergiuri che sia lo stesso di Flight Unlimited. Si sente anche la mancanza di una visuale esterna che avrebbe reso il gioco più vario togliendolo da quel contesto tipicamente 3D nel quale vagamente si può collocare. Alla Looking Glass hanno giocato un po' troppo a Wing Commander (3 e 4) dal quale hanno forse preso troppo del palinsesto di gioco come la struttura della base, i filmati di intermezzo, la customizzazione del sistema d'arma e tutto quello che c'è INTORNO al gioco (anche se alla Origin hanno fatto un lavoro di tutt'altra levatura!) e a Mechwarrior 2 dal quale proviene, forse, l'idea principale di un esoscheletro meccanico armato e quella dello svolgimento di una trama parallela non sotto il nostro controllo che muta gli eventi e modifica quindi il corso del gioco. Tutto sommato Terranova non è un brutto gioco, purtroppo molto di quello su cui si basa è già stato fatto (e meglio) da qualcun altro; un programma di installazione molto carino (Command & Conquer insegna) e l'idea di movimento che si ha mentre corriamo su e giù per le colline e vediamo il mondo venirci addosso attraverso l'elmetto (purtroppo la grafica in 320x400 come risoluzione massima, nonostante la confezione garantisca un 640x480, non rende giustizia a questa piccola chicca) non riescono a metterlo sullo stesso livello dei suoi più illustri predecessori.

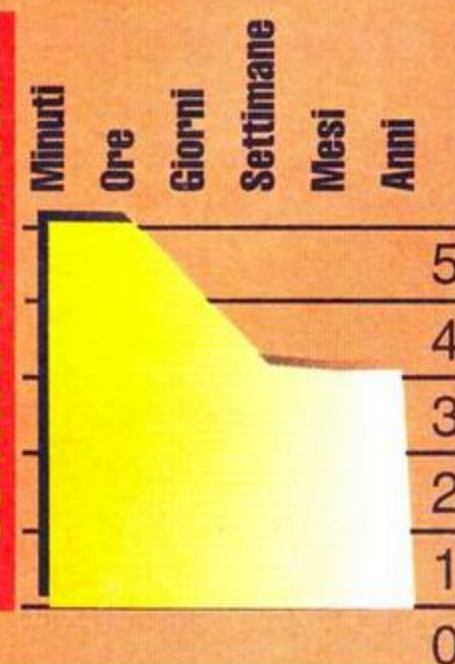
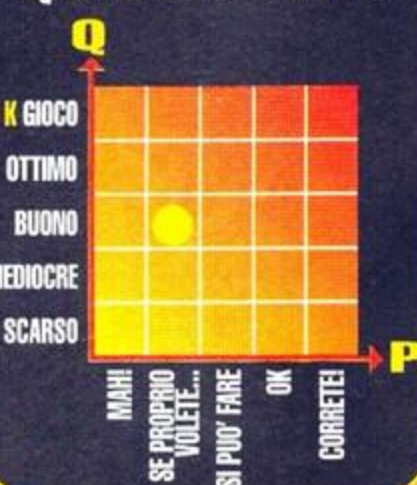
Alessandro "Homeboy" Seccafieno

Per oltre cento anni il sistema Centauri è stato assalito da bande armate di pirati. A questo l'SFC, tenta di porre rimedio creando una nuova Strike Force...

TERRANOVA

Genere: Simulatore/sparatutto
Casa: Looking Glass
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Questa creaturina abbisogna di un Pentium 60, CD-ROM 2X, 8 MB di RAM e 30 su disco, video VESA SVGA 640X480 a 256 colori, mouse ed una buona scheda sonora. E io pago!

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUO' FARE, OK, CORRETE!

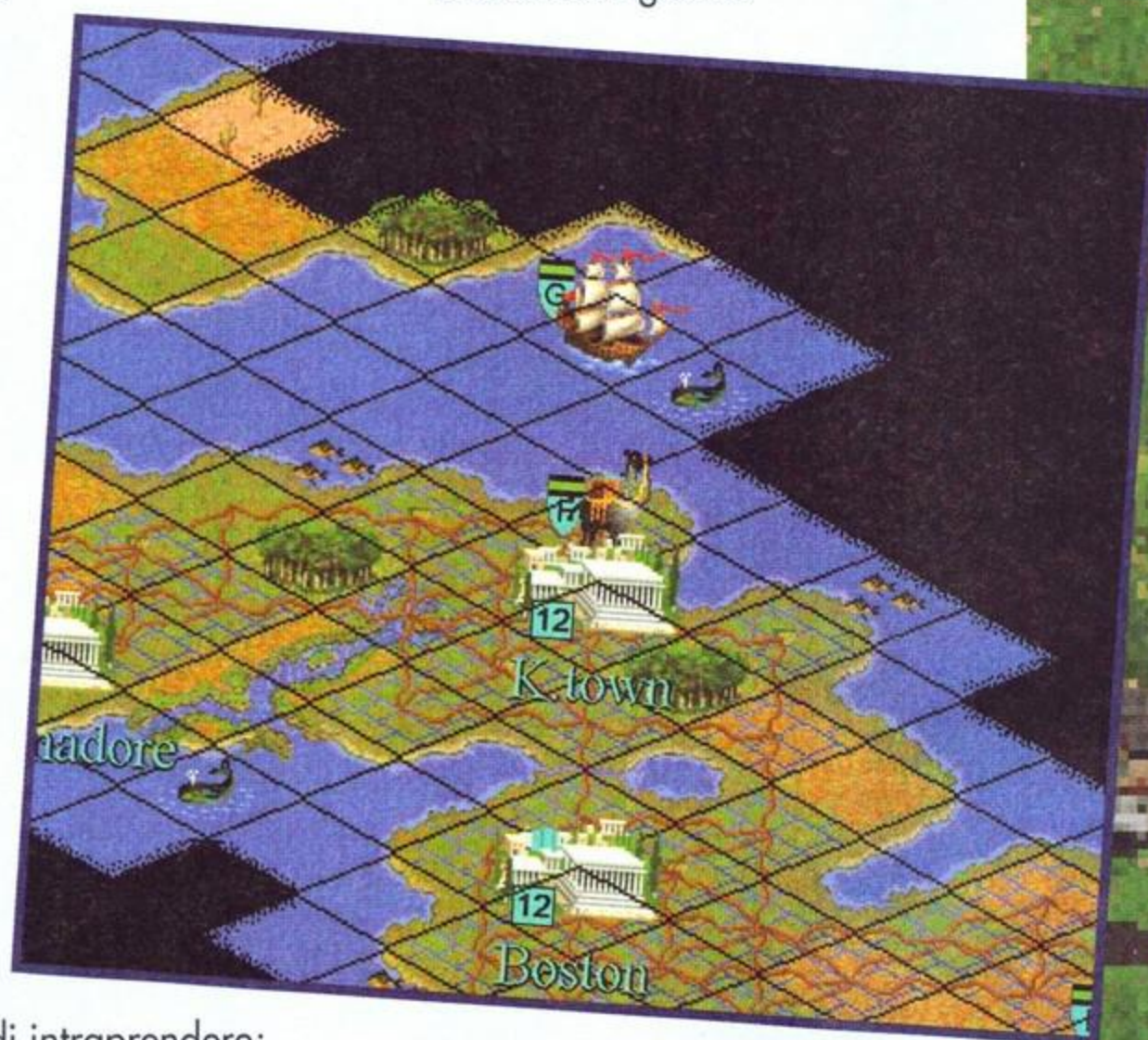
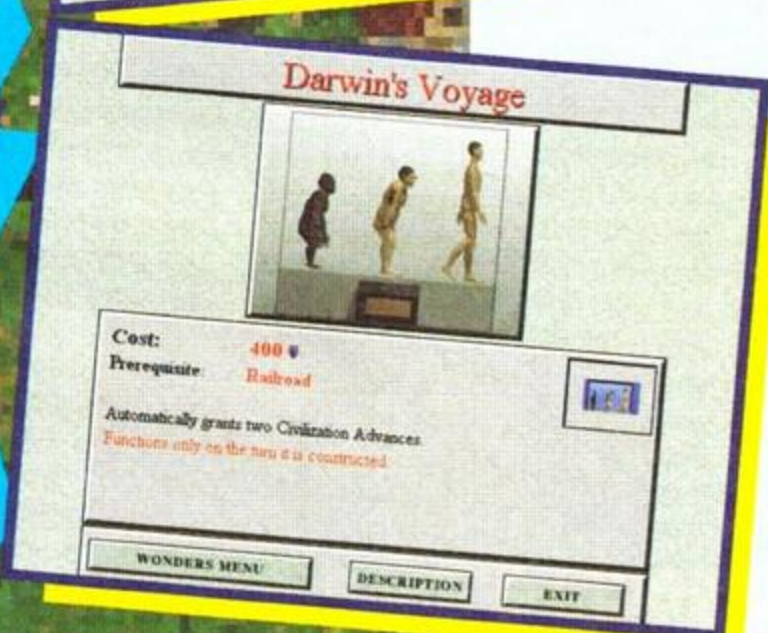
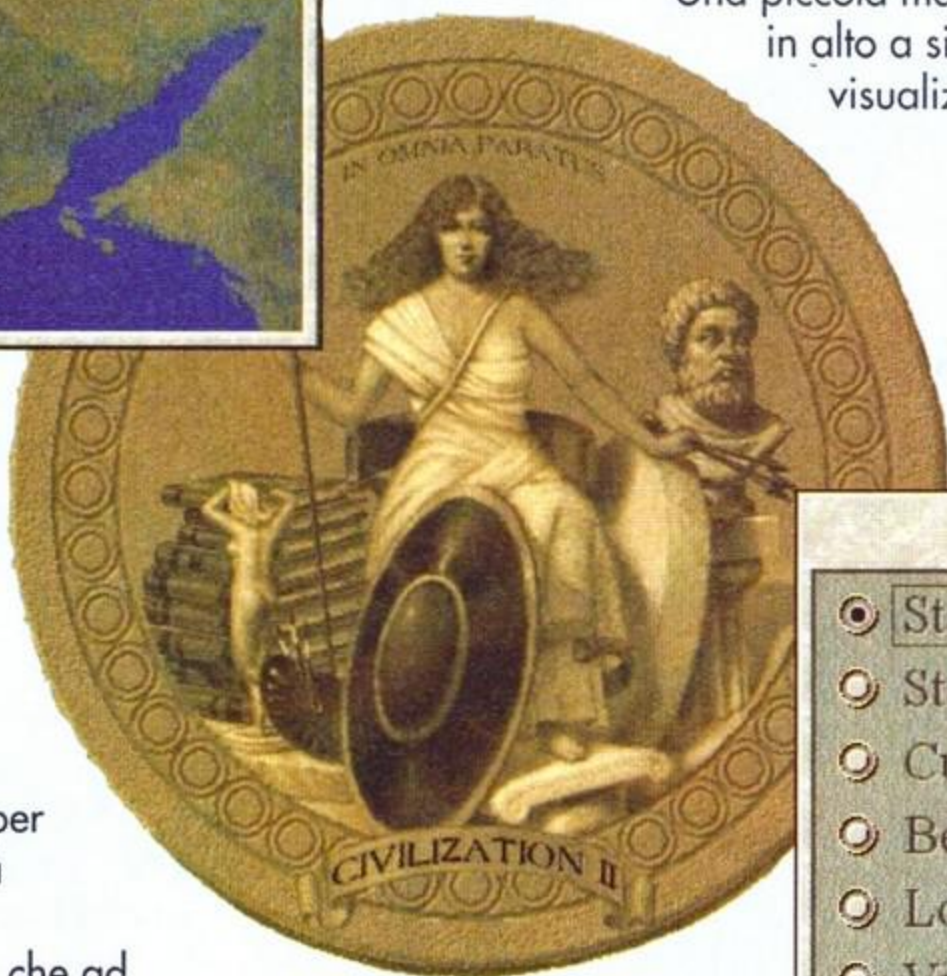
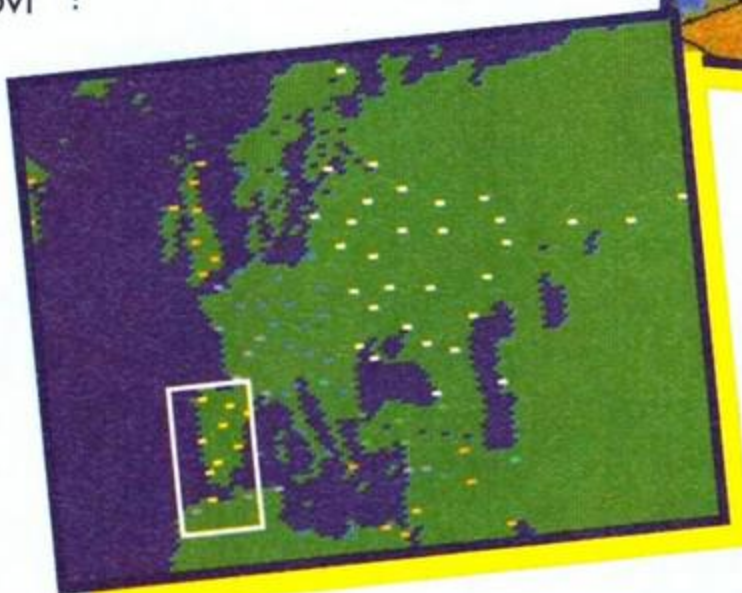
GRANDIOSO

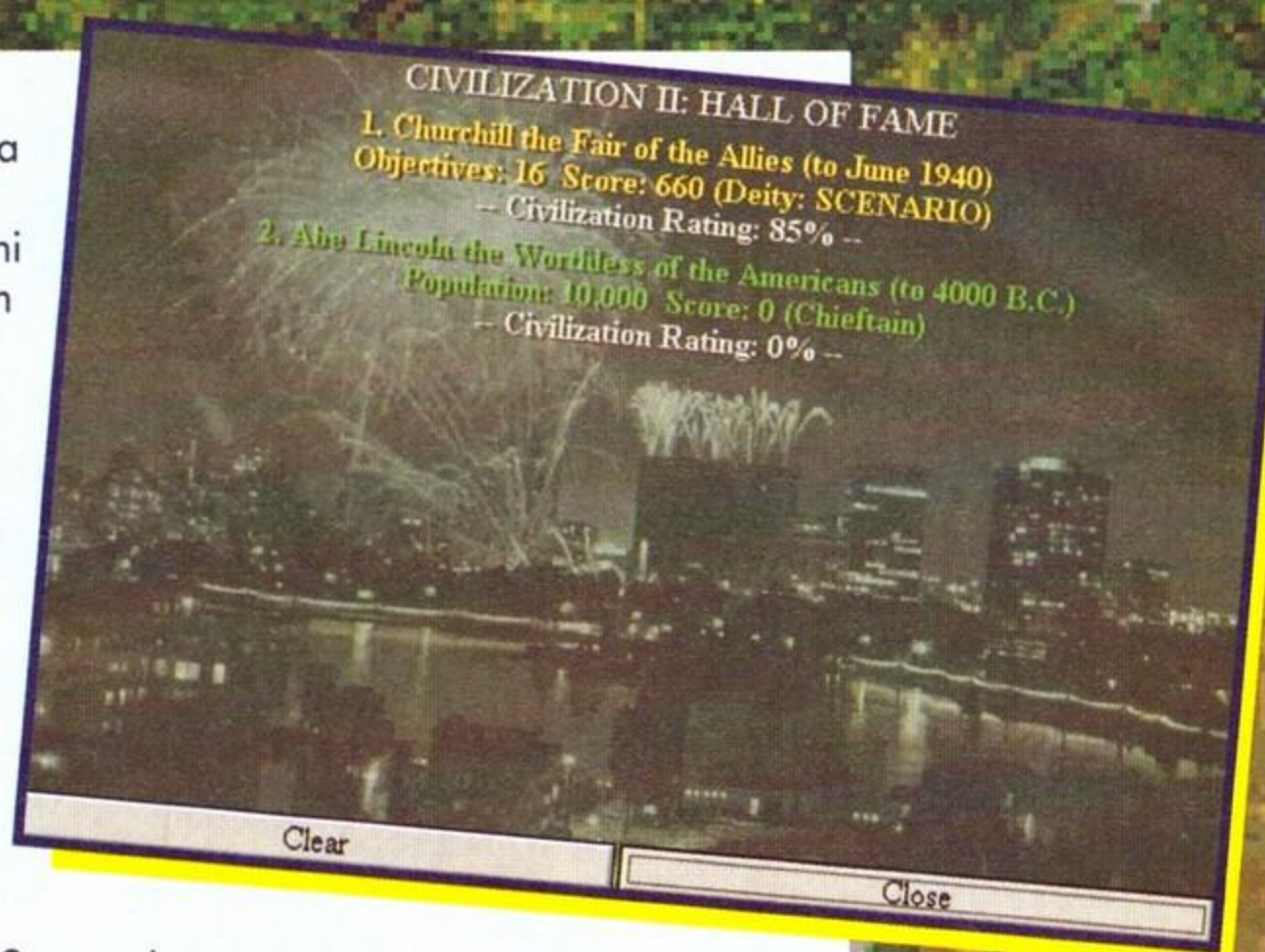
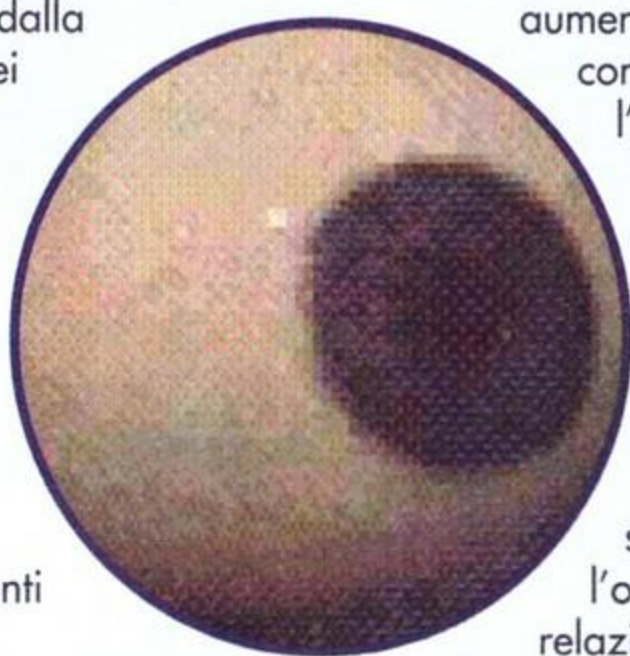
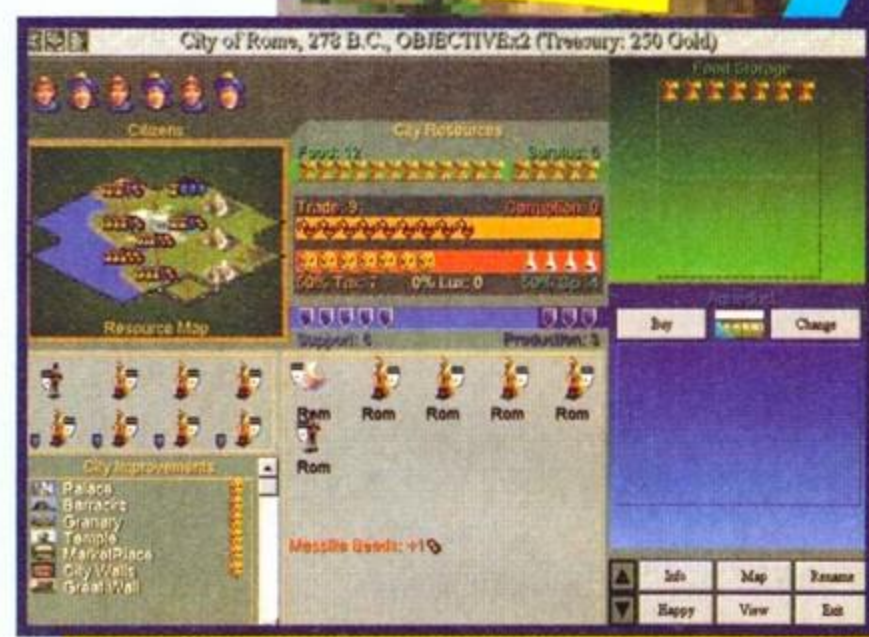
Dopo anni di trepidante attesa finalmente giunge il seguito del più grande gioco strategico mai creato su computer.

SETI Program

Darwin's Voyage

Offshore Platform

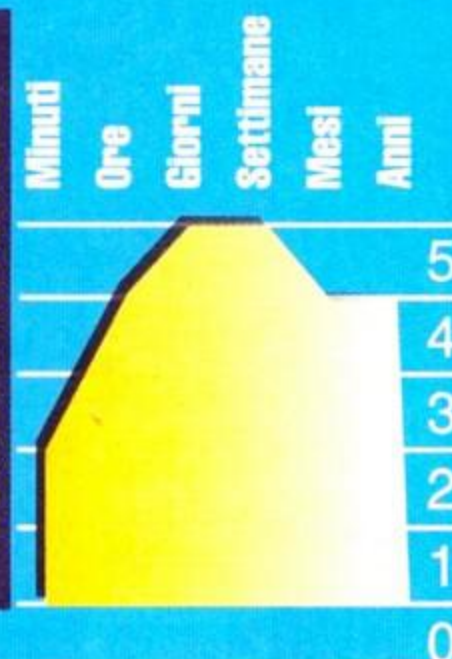
Qualche anno fa la Microprose, software house specializzata nella produzione di simulatori di volo e giochi di strategia, pubblicò un gioco dalle caratteristiche tanto anomale quanto ambiziose. Il giocatore di Civilization impersonava una sorta di condottiero che all'alba dei tempi, avrebbe dovuto guidare attraverso mille difficoltà il proprio popolo verso lo sviluppo e la prosperità di una grande civiltà.
Il gioco copriva un lasso di tempo di circa 6000 anni, durante i quali da uno sparuto gruppo di primitivi, il player avrebbe dovuto portare il suo popolo a estendere il suo dominio sul territorio, fondando città, coltivando campi, costruendo strade, porti, miniere ecc...
Ciò che era veramente impressionante di Civilization risiedeva nell'incredibile quantità di variabili cui tenere conto. Per raggiungere livelli di civilizzazione decenti, il novello "capo popolo" non doveva lasciare nulla al caso: dalla gestione di ogni singola città al sistema di governo adottato, dal numero e la modalità con cui le risorse venivano sfruttate ai rapporti con le altre popolazioni, dalle scelte economiche alle scoperte scientifiche che si decideva di intraprendere; tutto era determinante alla sopravvivenza del "gregge" del quale si era al comando.
Attraverso i secoli e i millenni, da un piccolo insediamento il giocatore rimaneva affascinato nel vedere la sua civiltà attecchire e crescere, come un buon raccolto su un terreno fertile.
Oltre all'aspetto propriamente romantico di vedere la propria civiltà crescere e progredire verso livelli di benessere sempre maggiori, nel gioco era altrettanto presente l'aspetto più cinico e pragmatico della supremazia e del controllo del territorio.
Ogni civiltà che si rispetti prima o poi viene a contatto con dei vicini: si da il caso che la storia ci insegni come molte volte le relazioni con popolazioni limitrofe non debbano sempre sfociare in rosee e prosperose alleanze, ma in spietate e sfiancanti guerre.

Così avveniva anche in Civlitation, dove spesso l'unica soluzione alla mancanza di spazio, o alla prepotenza di qualche intraprendente capo di stato straniero, era la guerra.
Il gioco così come per magia, sembrava cambiare completamente finalità e da pacifico legislatore, il giocatore si ritrovava ad assumere il comando di truppe in marcia verso la capitale nemica.
Non c'è da stupirsi quindi se Civilization venga considerato unanimemente come il migliore gioco di strategia su computer. Ore e ore sono state consumate davanti al monitor da un

incalcolabile numero di giocatori, e non c'è da stupirsi che la notizia dell'imminente uscita del seguito di questo capolavoro abbia creato eccitazione ed entusiasmo.
Dopo questa forse fin troppo verbosa introduzione che tutti coloro che conoscono già la precedente versione del gioco presumo abbiano agilmente scavalcato, diamo un occhiata al menu principale di Civilization II. Oltre alle opzioni già conosciute come la possibilità di creare un mondo "customizzato", generato ad *hoc*, saltano all'occhio due nuovi menu: "Begin Scenario" che permette di giocare, come forse si potrà intuire, scenari precostituiti ambientati in luoghi e in epoche storiche definite, un esempio per tutti la 2° Guerra Mondiale, e "Start a Premade World" che permette di giocare mappe appositamente create con l'editor fornito assieme al gioco.
Già la possibilità di mettersi alla prova in scenari storicamente e geograficamente fedeli alla realtà fa venire l'acquolina in bocca, analogo effetto lo si ha al pensiero di potersi disegnare un mondo come meglio si crede, seguendo gli imperscrutabili percorsi della nostra fantasia.
Ma come già mi è capitato di scrivere, la fredda mente di un recensore non si lascia sconvolgere da qualche allettante opzione in più (sto tremando!), e quindi si prosegue con la classica scelta di cominciare il gioco dall'inizio.
Selezionato dal menu "Start a New Game", si accede quindi a menu successivi dove, analogamente alla prima versione, ci è dato di scegliere alcuni parametri fondamentali.
Sì dovrà decidere quindi l'età del pianeta, il livello di difficoltà, è stato aggiunto un livello "Deity" ulteriore sfida ai giocatori ormai navigati, la civiltà con cui si vuole giocare, ci sono 7 popolazioni tra cui scegliere più una completamente "customizzabile".
Oltre a queste scelte classiche sono state introdotte nuove opzioni quali la possibilità di scegliere tra 4 diversi livelli di intraprendenza delle popolazioni barbare e l'originalissima possibilità di modificare le stesse regole del gioco.
Altre piccole chicche, sempre nella fase di preparazione al gioco, alimentano la già quasi accertata varietà di opzioni: sono selezionabili 4 stili architettonici che caratterizzeranno graficamente la nostra civiltà e oltre al sesso del nostro condottiero, ci è dato di scegliere anche il suo ritratto e il suo appellativo.
Usciti a fatica dall'inestricabile giungla di opzioni, è giunto il momento di mettersi all'opera e fondare quella che sarà una nuova civiltà.
Le affinità con Civilization "1" sono pressoché lampanti: si parte infatti nella stessa identica situazione: un quadratino di mappa in mezzo al nulla è per noi tutto il mondo conosciuto, così come l'unico possesso della nostra civiltà in erba, è un manipolo di coloni alla ricerca di un buon posto per fondare la propria capitale.
Trovata una zona, che ad ovest si affaccia al mare, protetta a nord da un paio di montagne, circondata a sud e a est da fertili pianure, ciò che poco prima era una compagnia di straccioni diventa una piccola ma dignitosa città.
Selezionando col mouse la figura della città si accede ad una schermata anch'essa molto familiare.
La schermata ci rende partecipi di tutte le informazioni riguardanti il centro abitato: da qui sappiamo la quantità di cibo e materie prime prodotte e accumulate, il numero, il livello di ricchezza e felicità degli abitanti, e il loro impiego nello sfruttamento delle risorse circostanti.
Una piccola mappa in alto a sinistra visualizza graficamente l'area d'influenza dell'insediamento

e la modalità con cui il territorio viene sfruttato.
In basso a sinistra invece, siamo al corrente delle strutture edificate sul suolo cittadino, i cosiddetti "city Improvements"; all'inizio l'unica cosa che si possiede è il palazzo del patriarca, ma è bene aggiungere alla lista altri ammennicoli man mano che si creano nuove necessità.
Sulla destra, sempre della suddetta schermata, si viene messi al corrente di ciò che si sta producendo; la capacità di produrre manufatti di ogni tipo dipende dal livello scientifico raggiunto, la velocità con cui si producono invece dalla quantità di materie prime estraibili in un turno di gioco.
Di solito la prima cosa che si deve fare dopo aver creato un insediamento è quello di difenderlo quindi la scelta più saggia verte sulla creazione di un contingente di guerrieri.
Fatto passare un po' di tempo, scandito ogni turno da un periodo di vent'anni, la città produce il suo primo contingente.
Una volta prodotto un secondo contingente di guerrieri e lasciato a casa il primo, si può cominciare ad esplorare il terreno circostante, trovando così nuove risorse e magari qualche villaggio di autoctoni che: nel migliore dei casi automaticamente si unisce alla nostra nazione trasformandosi in un'altra città sotto il nostro controllo; nel peggiore si rivela come un truppa di barbari assetati di sangue pronti a scontrarsi con le nostre gloriose truppe.
Il tempo passa e assieme all'accrescersi della popolazione, del territorio coltivato ed irrigato, degli "improve-ments" nella o nelle città , del numero di truppe adibite a difesa del territorio adesso più esteso, aumenta anche la conoscenza.
A seconda delle scelte economiche e del numero della popolazione si è in grado di determinare il periodo di tempo con cui gli scienziati raggiungono nuove scoperte.
Ogni scoperta oltre a permettere, il più delle volte, la costruzione di nuovi manufatti e forze militari, consentono lo sviluppo di scoperte aggiuntive, come una catena il cui anello precedente chiama quello successivo.
Questo discorso comunque vale solo fino ad un certo punto, poiché i vari campi di ricerca riassumibili in 4 diversi discipline, molte volte necessitano dello sviluppo di un ambito parallelo per poter proseguire.
Dopo circa mille anni di prosperosa attività, quello che un tempo era un gruppo di poveri diavoli alla ricerca di un po' di cibo ed un posto caldo dove dormire, ora è una nazione di milioni di abitanti divisa in cinque città collegate l'una con l'altra da vie di comunicazione; grazie alle numerose scoperte scientifiche, ognuna di esse gode di un buon livello di prosperità: acquedotti, granai, porti e mercati, soddisfano le necessità primarie dei cittadini, il loro morale è allietato invece dai templi e dai luoghi di ricreazione.
Sembra andare tutto per il meglio ma, man mano che il gioco prosegue, le scelte e i problemi ai quali si dovrà far fronte saranno sempre più numerosi e determinanti nelle loro conseguenze.
Purtroppo lo spazio non consente ulteriori approfondimenti riguardo alla struttura del gioco; basti solo dire che il manuale di istruzioni consta in ben 180 pagine di informazioni dettagliatissime per immaginare la difficoltà nel dare un'esaustiva impressione delle sue possibilità.
Sebbene la struttura generale del gioco sia rimasta quasi integralmente invariata, sono stati fatti notevoli cambiamenti e ampliamenti, rispetto al suo predecessore.
Tanto per cominciare la veste grafica è stata completamente ridisegnata: la visione della mappa non è più dall'alto ma isometrica, rendendo il paesaggio un tantino

più realistico; tutte le truppe, i mezzi e gli elementi del paesaggio, ora risultano più definiti e maggiormente identificabili.
Tutte o quasi le voci presenti sull'indispensabile Civilopedia, vero e proprio strumento antagonista del manuale d'istruzioni, sono arricchite da elementi grafici di rilievo come: foto, disegni, e immagini in "ray tracing".
Ulteriore arricchimento grafico, ma non solo, è dato dalla presenza oltre che dei singoli consiglieri, di un "gran consiglio", interpretato da cinque attori ognuno rappresentante un ministero, che commentano l'operato del giocatore con esilaranti interventi.
Nuove forme di governo come il fondamentalismo sono state introdotte, per non parlare delle scoperte e delle truppe disponibili, ora più che mai numerose.
Sempre per quanto riguarda le truppe, queste ora possiedono un sorta di punti ferita che sono in grado di recuperare se vengono messe a riposo; assieme a tale novità c'è la potenza di fuoco di una truppa che determina la quantità di danno che riescono a fare ogni qualvolta riescono a colpire un avversario.
Anche la varietà del terreno è stata premiata da questa seconda versione di Civilization: a partire da una base di undici terreni differenti, il loro numero aumenta se si considera l'abbondanza di terreni speciali, che caratterizzano ancor più la morfologia del territorio.
Sensibilmente sviluppato anche l'orizzonte delle relazioni diplomatiche, che permette maggiore varietà nei dialoghi con i regnanti e nelle possibilità di rubare loro preziosi segreti.
Attenzione un filo maggiore è stata data al supporto sonoro, anche se nelle musiche e negli effetti non raggiunge lo stato dell'arte; comunque sriesce a fare il suo dovere.
Insomma Civilization II è tutto ciò potreste desiderare da un gioco di strategia, condensato in un unico prodotto; la libertà con cui si può spaziare all'interno della medesima situazione lascia una prospettiva quasi infinita al giocatore, il quale ha la possibilità di sperimentare scelte sempre differenti.
Certo qualcuno potrà dire che tutto questo già avveniva in "Civ 1" ed in parte questo è vero, ma sfido chiunque abbia giocato fino in fondo alla prima versione del gioco, ad avere per più di 5 minuti la nuova sul suo schermo e a non innamorarsene immediatamente.

Francesco Pepe

CIVILIZATION II

Genere: Strategico
Casa: Microprose
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Il processore minimo per far funzionare Civ2 è un 486 a 50Mhz compreso di 8 Mb di Ram e di scheda Svga. Naturalmente ci vuole il mouse e nella versione su CD un CD-Rom, possibilmente a doppia velicità. Il gioco gira sia in ambiente Dos che Windows 3.1 e 95.

K VOTO
910

SPYCRAFT™

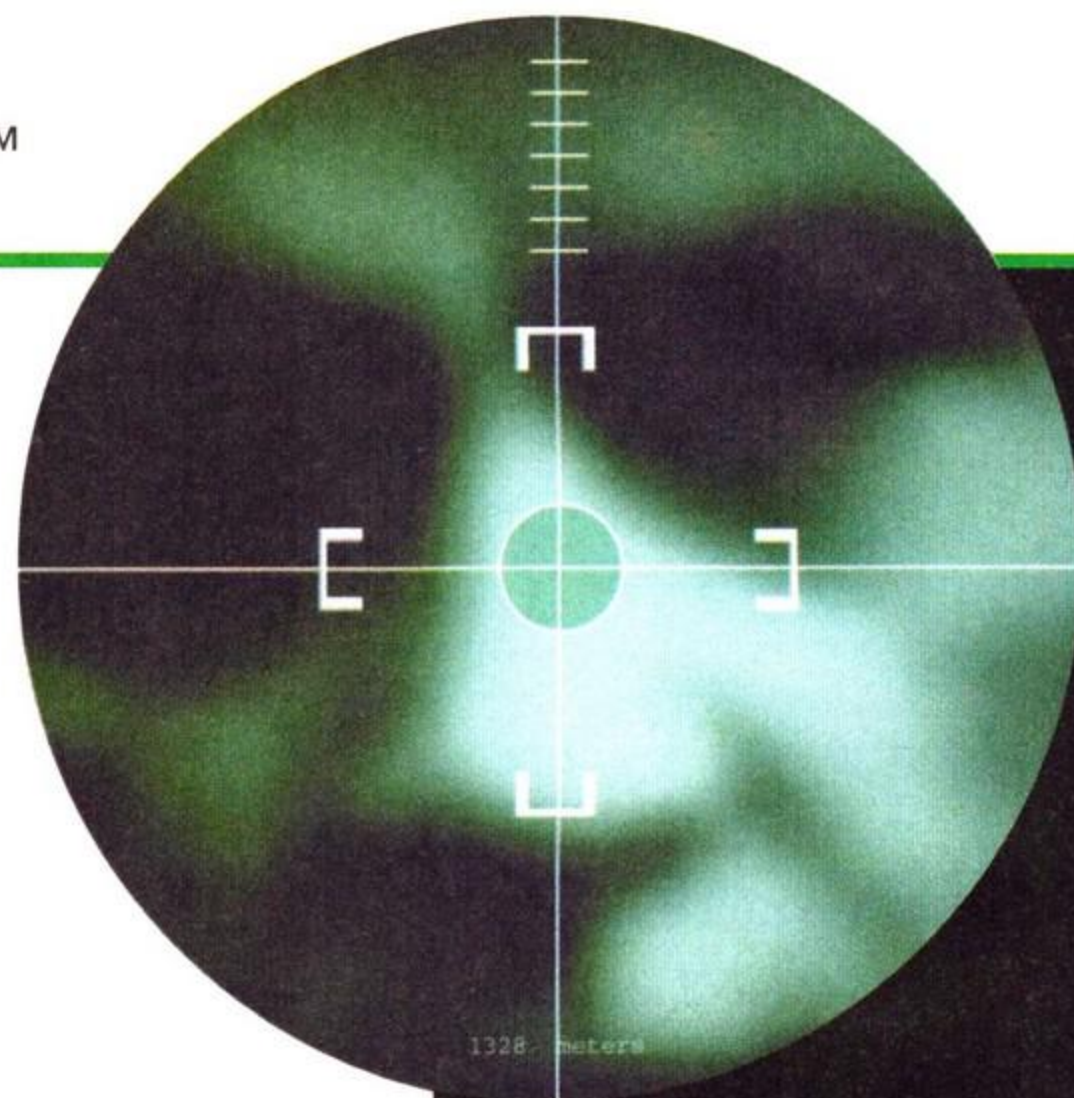
THE GREAT GAME

PROSSIMAMENTE SUL TUO COMPUTER COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Corruzione, Assassini, Servizi Segreti, Donne Fatali, Spie, Mercenari, Intercettazioni Telefoniche, Internet, Destabilizzazione Politica ...

- SCRITTO DA JAMES ADAMS, UNO TRA I PIU' FAMOSI ESPERTI DI SPIONAGGIO
- GRAFICA E SONORO COINVOLGENTE GRAZIE ALL'IMPIEGO DELLA TECNICA "TRUEMOTION"
- FILMATI ECCEZIONALI CON VERI ATTORI
- INTERFACCIA INTERLINK
- ON-LINE ESPIONAGE

DISPONIBILE IN LINGUA ORIGINALE, CON POSSIBILITA' A BREVE DI RICHIEDERE LA VERSIONE IN ITALIANO.
Per averla, verifica che la versione in lingua originale precedentemente acquistata sia Software&Co.

WINDOWS® '95 & DOS CD-ROM

DIVERTIMENTO

RITARDI, MEGACOMPUTER E PLAYSTATION

Questo ECTS di Primavera è stato piuttosto strano: non si è respirata quell'atmosfera di elettrizzante euforia che si sentiva così fortemente nell'edizione precendente.

Alcune importanti case software (tre nomi tra tutti: Electronic Arts, Virgin e Gametek) hanno brillato infatti per la loro assenza e, *Duke Nuke'm 3D* a parte, i giochi più attesi della manifestazione (*Formula 1 Grand Prix 2, Dungeon Keeper, Magic, Quake* e *Z*) non sono altro che prodotti che erano attesi già in autunno e in ritardo da tanto di quel tempo che ormai si era quasi persa ogni speranza. Comunque, pare che le date di uscita siano (tranne che per *Quake*) orami definitive e ci sono ottime probabilità che le varie software house abbiano tenuto volontariamente in serbo le novità più eclatanti per l'E^3, la megafiera americana che si terrà il prossimo Maggio a Los Angeles. Pedr eventuali giochi rivoluzionari, non ci resta quindi che attendere ancora un mesetto...

Nel mercato **PC**, questione dei ritardi a parte, la tendenza sembra essere quella della completa obsolescenza delle macchine destinate al gioco almeno ogni due anni. Infatti, tranne qualche lodevole eccezione, ormai non c'è gioco che per funzionare con scioltezza non necessiti almeno di un Pentium 90 dotato di CD-ROM a quadrupla velocità. Siamo addirittura arrivati al caso assurdo in cui, di fronte ad una mia precisa domanda su quale macchina fosse necessaria per far girare fluidamente F1GP2, mi sono sentito rispondere candidamente da un addetto della Microprose: "almeno un Pentium 166", con il sottinteso che anche l'acquisto di una bella scheda video iperaccelerata non avrebbe guastato. Mi sembra veramente una cosa pazzesca. Quanti di noi si possono permettere un computer di così alte caratteristiche tecniche e di prezzo, sapendo che al massimo tra un anno o un anno e mezzo se vorrà far girare al meglio i programmi più recenti dovrà sostituirlo? Sarebbe davvero una situazione assurda se la maggior parte delle macchine multimediali possedute dagli utenti non fossero in grado di far girare in modo adeguato i giochi più recenti! Fortunatamentermente questo ECTS di primavera ha anche svelato alcuni progetti di prodotti che se manterranno le attese, si concretizzeranno in giochi sicuramente di successo: sto pensando a games come *MDK* della Shiny del vulcanico David Perry, a *Steel Panthers 2: Modern Weapons* della SSI e ad *Orion Burger* della Sanctuary Woods-Us Gold. Questi giochi, ciascuno ad un differente stadio di sviluppo, mi hanno proprio entusiasmato. E se poi davvero tutte le case stanno per calare i loro assi all'E^3, allora dal mese prossimo ci sarà di che divertirsi...

Per quanto riguarda le **Console**, ormai sulla supremazia della Playstation non c'è più molto da dire: il rapporto tra Sony e Sega per quanto riguarda i giochi presentati è di circa 5 a 1, il che la dice lunga su quali potenzialità possa avere la PSX rispetto al pur ben supportato Saturn. Se poi pensiamo al fatto che l'Ultra-64 di casa Nintendo ha subito un'ulteriore ritardo (uscirà non prima dell'estate) e che nel Bel Paese si vocifera che la PSX abbia realizzato delle vendite attorno alle venticinquemila unità a pochi mesi dal lancio ufficiale, le prospettive sembrano davvero arridere alla "potenza della Playstation".

GPM

MINDSCAPE

La casa americana all'ECTS presenta sempre qualcosa di nuovo. **Chessmaster 3D** è il nuovo gioco di scacchi per Playstation che utilizza il famoso motore a 32-bit della serie Chessmaster per PC per decidere le proprie strategie di gioco. Disponibile a metà Maggio. **Dream 18: Golf the World** è invece l'ultima parola per quanto riguarda la simulazione di questo sport. Utilizzando un avanzato motore tridimensionale, si propone come un'ottima scelta per tutti gli appassionati del genere. **Great Naval Battles V**, che sarà disponibile ad Agosto è fondamentalmente una compilation dei quattro episodi precedenti con in aggiunta una serie di interessanti scenari ambientati nella Prima Guerra Mondiale. **Lego** è la licenza dell'omonimo gioco per bambini che così tanto ha riempito le ore di svago della nostra infanzia. A metà strada tra un gioco per bambini ed un titolo education, Lego apre un nuovo mercato (per bambini appunto) per la Mindscape. **Marvel 2099**, basato sull'universo dei fumetti Marvel, sarà pronto per Natale e ci vedrà controllare X-Men, Fantastici 4 e l'incredibile Hulk nell'eterna lotta del bene contro il male. **Megarace 2** è il seguito del diffusissimo Megarace e con una grafica ancora più sofisticata ci catapulterà all'interno di frenetiche corse che si svolgeranno senza esclusione di colpi. Speriamo che la giocabilità sia migliore di quella del suo poredecessore. Pronto per Giugno. **Steel Harbinger** è uno sparatutto tridimensionale per Playstation in uscita ad Agosto, che ci farà vestire i succinti panni di una eroina che combatte una stoica resistenza contro un virus biologico provenuto dallo spazio che trasforma gli alberi in piante carnivore ed innoqui ragionieri in spietati serial killer. **Star Trader**, che sarà nei negozi a Giugno per PC, è una specie di Space Bucks. Infatti nello spazio dovremo impiantare il nostro impero economico, combattendo, corrompendo e utilizzando le armi della diplomazia. Il gioco sarà a turni e sarà dotato di una grafica ad alto livello. **Silencer** è invece un gioco futuristico in cui, impersonando uno spietato mercenario, siete al soldo delle megacorporazioni per svolgere i lavori più sporchi (rapire scienziati, assassinare leaders politici, distruggere laboratori di corporazioni concorrenti, insomma la solita roba). Maggiori notizie all'E^3. **Azrael's Tear** è un nuovo Role-Playing dinamico in uscita a metà Maggio che promette di stupire per la sua accuratezza grafica e profondità della trama. A presto una recensione. **Su-27 Flanker e Warhammer - Shadow of the Hornet Hat** saranno presto disponibili (Maggio-Giugno) finalmente anche in versione Dos, mentre **Star General**, la versione futuribile di Fantasy General (vedi recensione su questo numero) è attesa per Ottobre. Stesso mese anche per **Steel Panthers 2: Modern Weapons** (titolo provvisorio), che a detta del suo miticissimo producer Carl C. Norman, promette di fare sfracelli come già accaduto con l'episodio precedente. In Modern Weapons avremo sottomano gli eserciti moderni, per cui saremo dotati di tutto quell'hardware militare di cui gli americani e i paesi NATO hanno fatto sfoggio durante la Guerra del Golfo. Nel suo genere senza dubbio il miglior titolo della fiera. Chiude la lista **Warhammer 40.000 - Dark Crusaders**, un gioco di tattica e azione ambientato nell'oscuro futuro inventato dalla Games Workshop. La grafica è di buon livello, anche se continuo ad avere più di un dubbio sul sistema di gioco. Non per niente è ora possibile passare dal classico modo multisoldato ad un più attraente e tradizionale punto di vista alla Doom. That's all folks!

Azrael's Tear

Renegade 2

Su-27 Flanker

WARNER INTERACTIVE

Dopo un'ennesimo cambio di nome (siamo già a quota tre o quattro, adesso non ricordo esattamente), questo gigante della cinematografia mondiale prosegue la sua politica di produzione e distribuzione di titoli di spicco. Oltre al solito **Z** dei Bitmap Brothers, un titolo che oltre ad essere bellissimo e in competizione con Command & Conquer, contende a F1GP2 la palma di gioco più rimandato della storia, troviamo in arrivo anche **Chaos Engine 2**, un gioco che quando uscirà (forse a Settembre) riempirà di orgoglio tutti i possessori di Amiga. Quattro mondi in quattro differenti epoche storiche assicurano un'ottima longevità e varietà al prodotto, che mantiene quello speciale appeal grafico e sonoro che ha fatto la fortuna del primo episodio. Tra l'altro si tratta dell'ultimo progetto che i Fratelli Bitmap intendono realizzare sulla macchina di casa Commodore. Per Natale uscirà poi **Star Control 3**, l'arcade-adventure ambientato nel futuro prodotto dalla Accolade. Che strano: ancora non è arrivato in Europa SC2, che già ci vogliono ammannire il terzo episodio. Sono pazzi 'sti americani! **MIA** è invece un simulatore di elicottero ambientato nel Vietnam. Il motore grafico pare buono, mentre il gioco si distingue per il fatto di permetterci di pilotare ben otto differenti "piattaforme aeree".

Chaos Engine 2

International Moto-X dovrebbe uscire a Luglio e farci realmente capire quanto esilarante ed appassionante sia il mondo del motocross. La grafica pare carina, anche se ho qualche dubbietto sul sistema di controllo via mouse. **Safe Cracker** è un'avventura grafica estremamente difficile, dati i suoi sofisticati rompicapo. Nei panni di un'addetto alla sicurezza, dovremo infatti introdurci furtivamente in oltre 50 uffici differenti per cercare di svaligiarne le casseforti. Pronto per Giugno. Solo per Playstation, **PO'ed** è uno sparatutto alla Doom estremamente violento dotato di oltre 25 livelli in cui texture grafiche e affascinanti effetti di trasparenza la fanno da padrone. In tutti i negozi a fine Maggio. Sempre solo per Playstation, a Settembre uscirà anche il bellissimo **Pitball**, un picchiaduro dalla grafica estremamente affascinante che dovrebbe possedere un sacco di mosse coreografiche e dagli effetti devastanti. Anche la Accolade non si esime dal proporre il proprio clone di Civilization con **Deadlock**, che si distingue per la bella grafica e per il pieno supporto Internet per quanto riguarda le partite multigiocatore. Le razze utilizzabili sono 7, quella umana più sei aliene, ognuna dotata di proprie peculiari caratteristiche. Passo e chiudo.

Pitball

SIERRA

Un cesto stracolmo di novità per la famosa casa di Ken e Roberta Williams. Anzitutto **Urban Runner**, un tecno-triller girato con tecniche ancora più sofisticate di quelle utilizzate per Phantasmagoria. Il gioco risiederà su 5 CD ed avrà scenari veri come nei veri film. I filmati sono stati girati in Francia da una troupe della Coktel Vision e l'atmosfera di tensione sarà proprio come quella di un vero giallo. Distribuito a Giugno. Dopo Earthsiege 2 (recensito su questo numero), ecco subito presentato uno spin-off quasi equivalente ad un terzo episodio, e cioè **Cyberstorm**, che riprendendo non tanto il motore grafico del gioco, quanto la sua ambientazione (scontro di robottoni in un lontano futuro), propone ora un prodotto strategico basato su turni che sarà una via di mezzo tra Command & Conquer per grafica e animazioni e Fantasy General per quanto riguarda la struttura di gioco a missioni. **Lighthouse** è poi una splendida avventura tridimensionale che mischia le atmosfere di Myst con quelle di 7th Guest. Sarà un successo. **Ancient Empires** è il clone di Civilization da cui tutti in questo periodo bene o male prendono spunto. Ottima grafica ed un intelligente sistema di controllo sono i punti di forza di questo strategico che vi farà guidare uno dei grandi imperi dell'antichità (Visigoti, Persiani, Egiziani, Greci, Indiani o Cinesi). Uscirà a Giugno. Già disponibile è invece **Space Bucks**, l'atteso simulatore di commercio galattico che ricorda un po' Transport Tycoon in alcuni suoi aspetti. Grande enfasi è stata poi data all'annuncio di **RAMA**, la nuova avventura fantascientifica che prende spunto da una nota novella di Arthur C. Clarke, il famosissimo romanziere americano. Maggiori notizie il prossimo numero. Su tutti gli schermi PC dotati di Windows ci sarà anche Red Baron 2, il seguito del celebre simulatore di biplani della Prima Guerra Mondiale. La grafica in S-VGA è davvero mozzafiato. Altra notizia molto importante riguarda Al Lowe e la sua fortunata serie di **Leisure Suit Larry**: infatti il mitico ciccioncello sembra avere tutte le intenzioni di rilasciare un nuova avventura di Larry Laffer entro il periodo di Natale! La grafica sarà ancor più splendida, come ancor più splendide saranno le "pupe" ingaggiate per le schermaglie amorose da effettuare col playboy più simpatico del mondo.

Light House

Urban Runner

US GOLD

La casa angloamericana sta vivendo il suo momento di massimo fulgore grazie all'affermazione di **Duke Nuke'm 3D**. Il gioco definitivo sarà pronto verso la fine di Maggio, per cui aspettatevi una recensione approfondita magari già sul prossimo numero. Intanto, appena prima della fine di Giugno usciranno due titoli sportivi dedicati alle olimpiadi (**Olympic Soccer** e **Olympic Games**), che sfruttano con una buona grafica ed un sistema di controllo simile a quello di Summer Games della Epix la maggior attenzione data in questo momento ai giochi sportivi di atletica. Oltre al succitato Duke, pare molto interessante anche **Witchaven II**, che utilizzando su licenza il motore realizzato dalla 3D Realms, si appresta a sfornare subito dopo l'estate quello che secondo la Intracorp dovrebbe essere il gioco fantasy dell'anno. Ottimo il fatto di avere anche un completo editor di livelli. Sembra finalmente quasi pronto (Luglio o Agosto) anche **Jetfighter III**, il semplice ma divertente simulatore di volo dei Mission Studios. Il motore grafico è quasi completamente finito e ora va solo ottimizzato. La grafica è splendida anche se la fluidità per

Olympic Games

RITARD-WARE: OVVERO LO STATO DEI LAVORI DI QUAKE E F1GP2

Alla Id leggono K!

Un livello ufficiale (sfuocato)

Jay Wilbur durante l'intervista

Lo so cosa vi state chiedendo... Ebbene la risposta è sì: ho giocato sia alla beta di Quake che a quella di Formula 1 Grand Prix 2. Che impressioni ne ho tratto? Che si tratta di *due* giochi *assolutamente fantastici*. Gli unici problemi sono:
a) che non sono ancora pronti.
b) che attualmente ci vogliono dei supercomputer per farli girare fluidamente.
Per quanto riguarda le date di rilascio, si parla ormai insistentemente di Giugno per F1GP2 e di dopo l'estate per Quake. Quest'ultimo è stato presentato alla stampa (in forma riservata) dai Jay Wilbur, che aveva portato dagli Stati Uniti una beta del programma (non quella che consente solo il Deathmatch), dotata dei primi 8 livelli definitivi. Il gioco, pur essendo sviluppato ancora solo all'80%, ha ormai assunto una fisionomia precisa: tutta la grafica sarà interamente precalcolata per girare bene anche sulle macchine meno potenti (si vocifera che la Id Software abbia noleggiato per oltre una settimana nientepopodimenoche un computer Cray per effettuare tutti i calcoli necessari), l'ambientazione sarà un misto di fantasy e fantascienza (ad esempio gli orchi saranno dotati di seghe a catena), le armi a nostra disposizione non comprenderanno asce e martelli da guerra ma solo armi a lunga gittata (con l'esclusione naturalmente della prima arma, che dovrebbe assomigliare ad un enorme paletto anti-vampiri), la libertà di movimento consentita dal nuovo motore grafico è completa (si può guardare in alto, in basso, saltare, nuotare con un buffo effetto sonoro, ecc.) e soprattutto esisterà realmente il drago! Le parole del buon Jay riguardo a questo mostro sono state: *"Anche i giocatori più esperti impareranno a temerlo... il mio consiglio è di scappare subito non appena se ne vedrà l'ombra! Il drago volerà all'esterno della fortezza, per cui dovrebbe essere una presenza costante in almeno tre livelli... non ne siamo sicuri al 100%, perché questa sarà l'ultima parte che termineremo..."*. L'atmosfera generale è veramente buona, con alcuni dei primi livelli immersi nell'oscurità, ed altri illuminati a giorno da accecanti fonti di luce. Vi segnalo inoltre che alcune porte segrete sono state nascoste all'interno dei laghi di lava, per cui bisognerà scottarsi un poco i piedi per terminare completamente i livelli. Per quanto riguarda invece F1GP2, alcune beta del gioco erano sparse per diversi stand della fiera, col risultato di trasformare l'intero Holympia Hall in un immenso circuito di Formula 1. Il nuovo programma di Geoff Crammond è davvero meraviglioso in alta risoluzione, ma necessita di un Pentium 166 per non scattare. La sensazione di realismo è assoluta: i sovrasterzi di potenza, i cambiamenti di condizione di aderenza, i piloti avversari che tirano le staccate al limite e molto altro ancora vi faranno pensare di essere realmente nell'abitacolo. Il gioco è fondamentalmente lo stesso della prima versione, anche se ogni particolare all'interno dei circuiti è stato ridisegnato. Tra l'altro i trucchetti di urtare le auto avversarie e di tagliare le chicanes non funzionano più. Estremamente impressionante è poi la possibilità di "fare i voli" (comprensivi di cappottamento!), toccando le ruote posteriori delle auto di fronte a noi. Tra le varie versioni di F1GP2 che funzionavano in fiera, quella più recente e maggiormente ottimizzata era (naturalmente) quella presente allo stand della Microprose... peccato che in meno di 15 minuti di gioco il programma si sia impiantata almeno sei volte, con grave imbarazzo dei dimostratori che cercavano di convincermi a tutti i costi che non c'era assolutamente da preoccuparsi. Mah! Comunque è indubbio che si tratti del miglior gioco di guida di sempre.

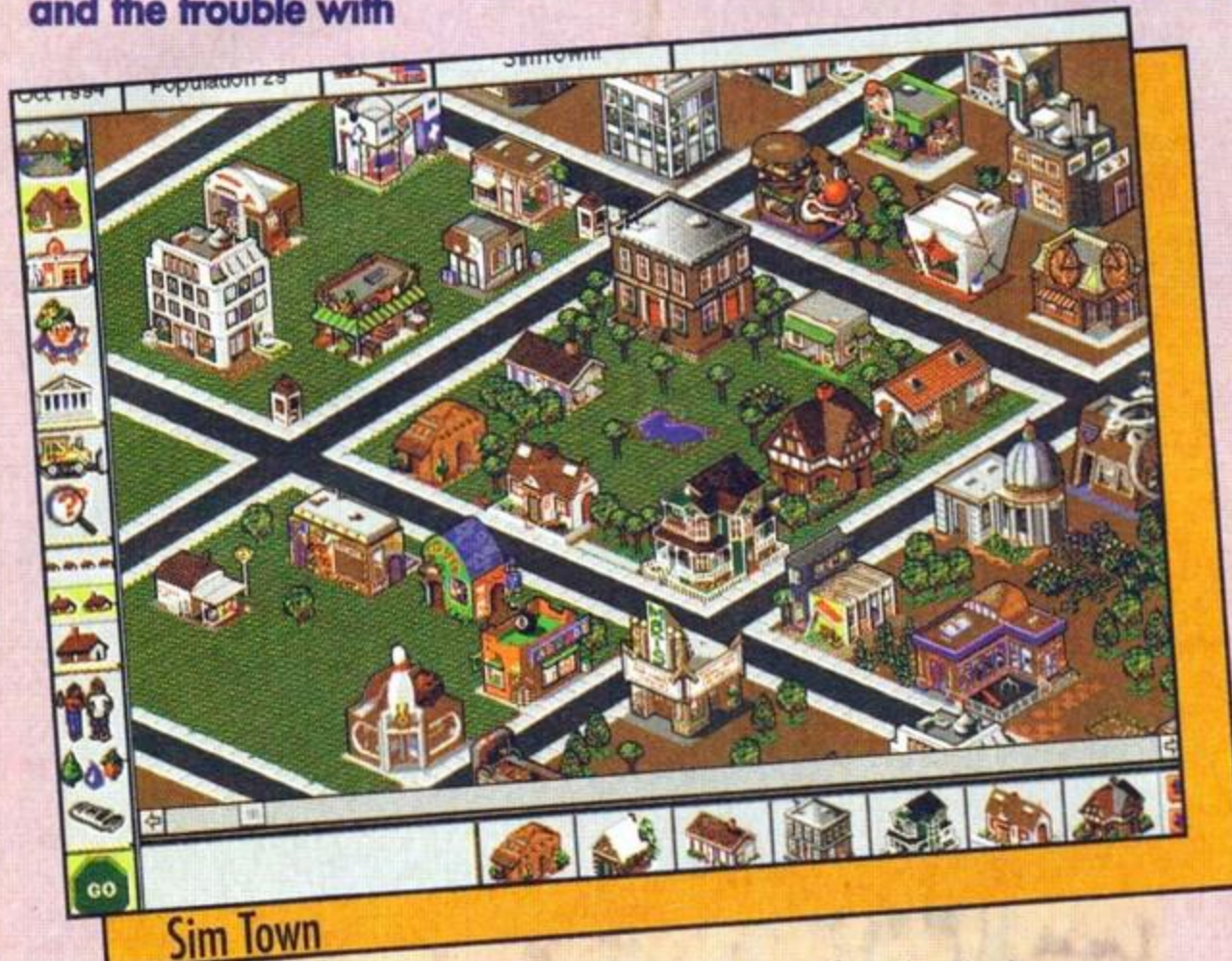
ora lascia un poco a desiderare. La Sanctuary Woods sta terminando **Orion Burger**, una delle avventure a cartoni animati più promettenti della stagione. Humor, ironia e grafica di altissimo livello fanno prevedere per questo gioco un enorme successo. Uscirà a Giugno. **Chaos Overlords** arriverà invece in autunno e ci permetterà di governare una delle sei fazioni che ora dominano la terra nell'anno 2050. La vendita di droghe e di tecnologie vietate è ormai all'ordine del giorno e sta a noi, utilizzando senza pietà il potere nelle nostre mani, neutralizzare l'influenza dei nostri avversari e guadagnare il potere assoluto. Un gioco di strategia economico-militare che riprende il sentiero tracciato da Master of Orion, fornendo anche un supporto multigiocatore in rete.

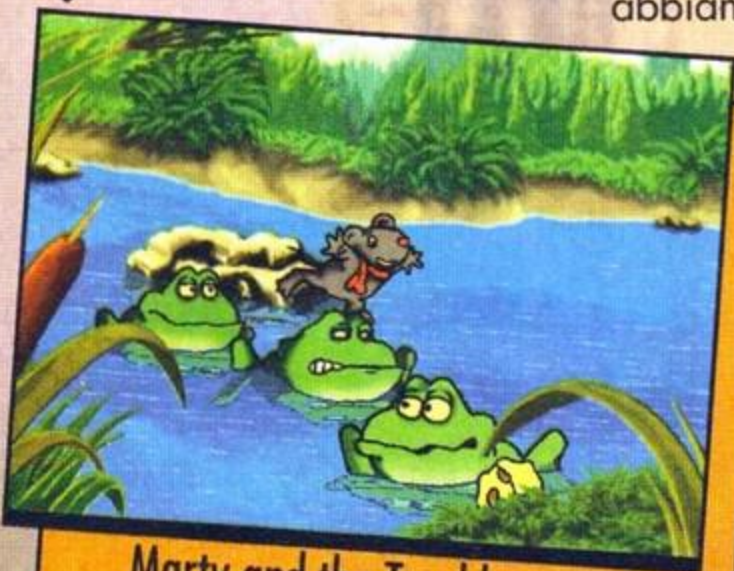
Orion Burger

DUNGEON KEEPER

A proposito di *ritard-ware*, anche il nuovo gioco della Bullfrog (che tra parentesi è davvero bello) sembra dover soffrire di un'ulteriore piccolo ritardo. La data di uscita infatti, a meno di un qualche improbabile miracolo, slitterà quasi certamente alla seconda metà del mese di Maggio.

MAXIS

La nota casa americana, famosa per i suoi Sim-qualcosa (Sim City, Sim City 2000, Sim Ant, Sim Earth, ecc.), prosegue nella sua vocazione simulatorio-didattica, ampliando la propria linea (Sim Junior) di prodotti dedicati ai bambini. **Sim Town** è la versione semplificata di Sim City ed dedicata ai ragazzini dagli 8 ai 12 anni e **Marty and the trouble with**

Sim Town

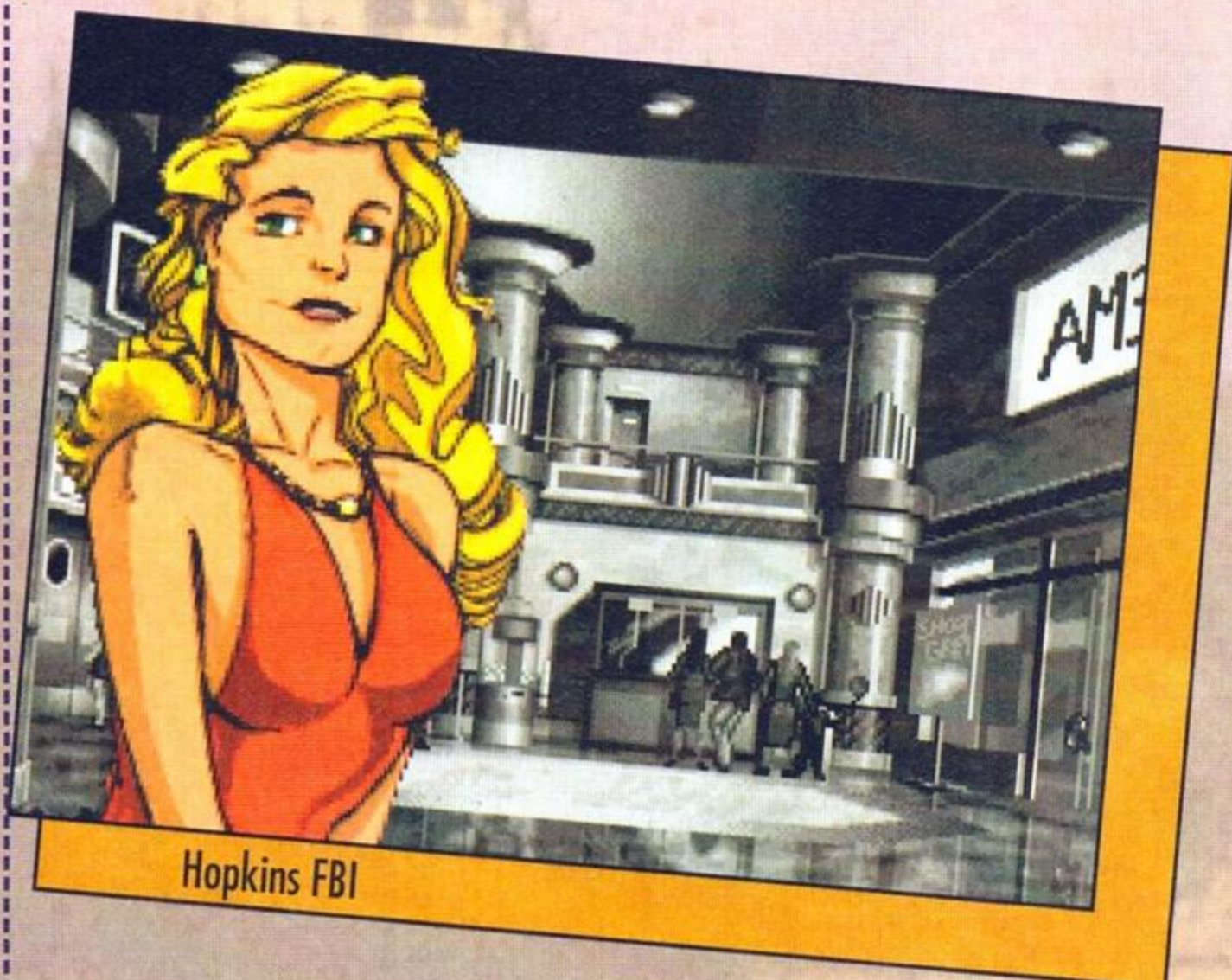
Cheese è un gioco-favola dedicato ai bambini dai 5 agli 8 anni, dotato di pieno supporto vocale per quanto riguarda i comandi da impartire. Completano la linea **Eureka,** un simpatico gioco ad enigmi logici, e **Zaark and the Night Team,** un pacchetto di due avventure espressamente pensato per un pubblico di bambini di età inferiore ai 10 anni. Prosegue inoltre la celeberrima serie dei simulatori con **Sim Golf** (no, non è un simulatore per imparare a fare la maglia), **Sim Park** (per imparare a gestire un parco naturale) e **Sim Copter,** un prodotto innovativo che ci permetterà di sorvolare in elicottero le città che abbiamo già creato con Sim City 2000.

Marty and the Trouble...

Infatti, questo programma consente di avere, oltre alla solita fase manageriale, anche quello che promette di essere un buon simulatore di volo. Vengono inoltre riproposte in versione rigorosamente originale e in due compilation distinte anche **Sim City, Sim Earth** e **Sim Life**, oltre a **Sim Farm, Sim Ant** ed **A-Train**. Un discorso a parte lo merita **The Mindwarp,** di cui potete leggere una preview in questo stesso numero, che risulta essere il primo esperimento della software house statunitense nel campo dei giochi di azione. All'interno di un cervello alieno (ma non era un pianeta vivente?) dobbiamo combattere contro forme di vita nemiche per preservare la razza umana dalla classica estinzione. L'impostazione grafica ricorda molto da vicino un vecchio gioco della Psygnosis, mentre per ciò che promettono di diventare le meccaniche di gioco la somiglianza con Descent diverrà davvero marcata. Auguri.

ECTS SPRING '96

SCI

SWIV

Grosse novità in cantiere per la software house inglese. Sono infatti in uscita sia **Kingdom o' Magic,** l'avventura umoristica dotata di tre diverse storie da risolvere, che **Gender Wars,** un titolo a grafica isometrica che ricorda molto Syndicate e che vede combattere per il predominio in una lotta senza esclusione di colpi le due fazioni più vecchie del mondo: quella degli uomini e quella delle donne. Previsto per subito dopo l'estate è poi **XS,** un promettente Doom multiutente, dotato di un metodo di controllo molto interessante: con i tasti cursore ci si muove nelle varie direzioni, mentre tremite mouse possiamo spostare la testa in maniera indipendente. Da tenere d'occhio. **SWIV** è la versione PC del celebre gioco già uscito anni fa per Amiga, ma questa volta con dettagli grafici e texture mapping a carriolate, mentre **Hopkins FBI** è un'avventura punta e clicca (una volta tanto senza attori veri e senza diavolerie tridimensionali) che vuole puntare tutto sulla trama e sull'intelligente parser dedicato al riconoscimento degli oltre 30 comandi diversi che l'utente può inviare. Come al solito dovremo salvare il mondo dall'ennesima catastrofe nucleare, oltre naturalmente a togliere la nostra bella dalle grinfie del solito cattivone globale. Comunque la storia promette di non essere male... Chiude la sequenza **Nemesis,** un gioco strategico che vuol essere un misto tra Command & Conquer e la struttura a doppio personaggio di Kingdom o' Magic. Boh, al riguardo le informazioni sono alquanto scarse: staremo a vedere. Comumque tutti i giochi saranno prodotti sia per PC che per Playstation.

Hopkins FBI

NOVALOGIC

Buone nuove per gli appassionati di elicotteri: i creatori del celebre motore Voxel Space stanno lavorando alacremente sul *Voxel space 2*, che dovrebbe permettere una definizione nettamente migliore e una ancor maggiore fluidità. Di questa nuova tecnologia beneficeranno sia **Comanche 3** che **Armored Fist 2**, simulatore di elicottero l'uno e di carro armato l'altro, che hanno avuto un buon successo sia oltreoceano che in Europa. L'uscita è prevista entro il mese di Settembre per entrambi i prodotti, che cercheranno come i loro predecessori di privilegiare l'aspetto del divertimento che quello della sola simulazione. La casa californiana ha annunciato inoltre l'inizio della lavorazione di un nuovo prodotto, **Dirty Racing**, che esulerà dalla solita ambientazione militare essendo una simulazione di corse automobilistiche.

Armored Fist 2

BLIZZARD

La casa americana famosa per Warcraft e Warcraft II, ha appena annunciato la prossima uscita nel mese di Maggio di **Beyond the Dark Portal**, un CD-ROM di espansione per Warcraft II che promette di aggiungere 24 nuovi scenari, 50 mappe aggiuntive pronte per il gioco multiutente, nuovi effetti audio, una nuova ambientazione (le paludi orchesche) e nuovi eroi che guidino le vostre truppe alla vittoria. Buone notizie anche per quanto riguarda **Diablo**, il nuovo gioco di avventura fantasy con capacità di multiutenza che, previsto per la fine dell'anno, ora viene inaspettatamente annunciato come pronto entro la fine del mese di Giugno.

Beyond the Dark Portal

7th LEVEL

Dopo il notevole gioco a piattaforme Arcade America recensito sul numero scorso, ecco **Monty Python's Quest for the Holy Grail**, che è ispirato all'omonimo film realizzato dai mitici Monties e che riprende alcune delle scene più esilaranti del film stesso per farne un videogioco. Se vi piace lo humor inglese potrebbe essere un'ottima scelta. Sarà distribuito a Luglio. **Cold Blooded** è invece un action-adventure che vede al centro dell'azione un super mutante mezzo uomo e mezzo pescecane. La grafica e lo stile di gioco ricordano quello di alcuni fumetti americani molto famosi: la chicca è data poi dal fatto di avere come attore per la voce del personaggio principale, nientepopodimeno che Bruce Campbell, l'ironico protagonista de "L'armata delle Tenebre". Adatto a chi sa bene la lingua inglese. **Dominion** è un clone di Command & Conquer dall'ottima grafica, che sarà pronto verso Settembre e consentirà il gioco in multiutenza fino ad 8 giocatori in contemporanea.

MERIT STUDIOS

Bud Tucker in Double Trouble è finalmente arrivato in dirittura d'arrivo: per quanti ancora non conoscessero questo gioco, si tratta di un'avventura dalla grafica "simpatica" piena zeppa di humor e di battute nel più puro stile Lucas Arts, che a mio parere rischia di diventare uno dei successi dell'anno. Sarà terminato non prima di Giugno. In cantiere sono pure **Sato City**, un'avventurona tridimensionale sulla falsariga di Fade to Black, ambientata però in un oscuro futuro cyberpunk che sarà disponibile per Natale e **ICR**, un gioco di guida realizzato con una grafica a cartoni animati (tipo Full Throttle) che sarà prodotto sia per PC che per Playstation nel mese di Novembre. Invece **ARD** è sempre un gioco di guida, ma a poligoni, e viene sviluppato dallo stesso team di programmazione che ha realizzato Pete Sampras per Mega Drive. La particolarità di questo gioco risiede in una possibilità inusuale e molto originale: quella di poter guidare fuori dai percorsi stabiliti senza alcun vincolo o difficoltà. I percorsi saranno effettuati guidando gli autoveicoli più disparati: dalle auto da rally alle formula 1, passando per le space buggy indispensabili secondo i programmatori per gareggiare sulla superficie di Marte. Della serie: chi vivrà vedrà...

HASBRO INTERACTIVE

Arrivano distribuite da questo gigante dei giocattoli sugli schermi di tutti i PC le conversioni ufficiali di alcuni famosissimi giochi da tavolo che hanno allietato i pomeriggi di mezzo mondo. Stiamo parlando di **Cluedo**, il gioco di investigazione poliziesca che è stato "multimedializzato" a fondo, finendo per occupare ben 3 CD, di **Trivial Pursuit** (che fino a quando non verrà tradotto in italiano penso avrà ben poco successo qui da noi), di **Battleship**, una versione più

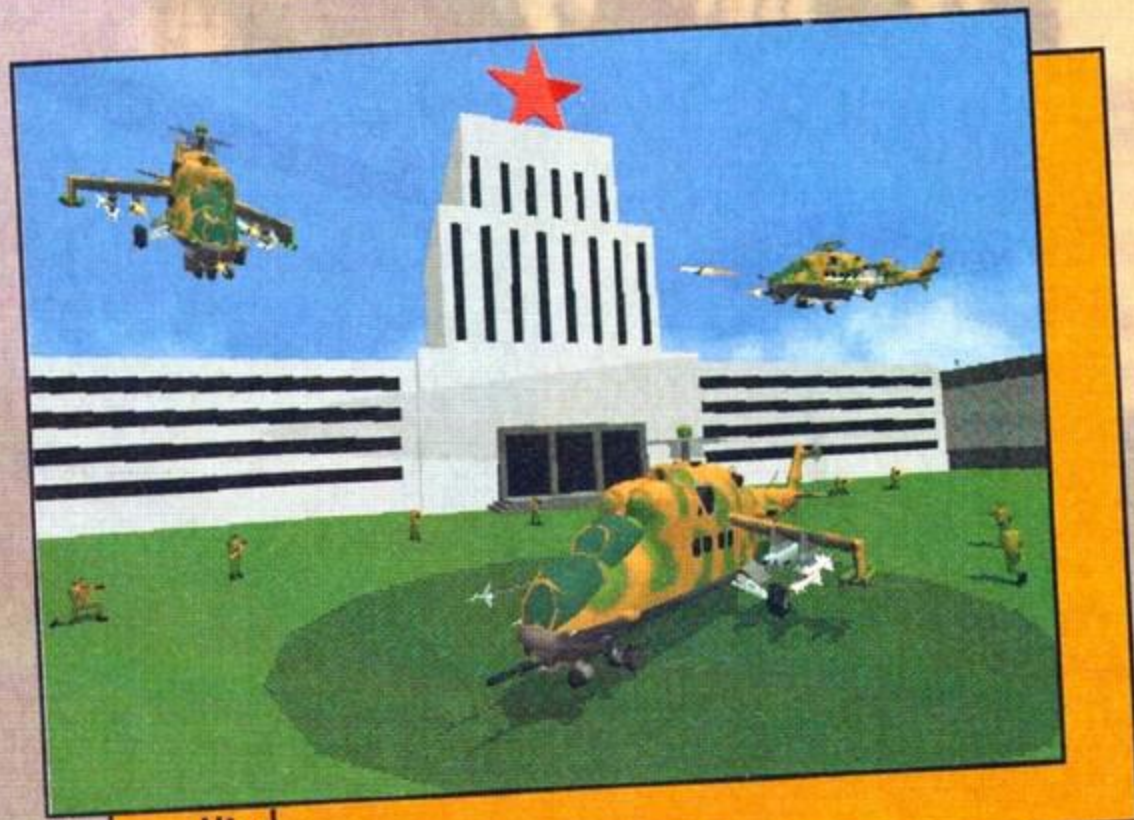
Monopoli

sofisticata della classica battaglia navale, di **Risiko** (che contiene sia la versione originale del gioco che quella con grafica ambientata nel periodo napoleonico), di **Ohello,** col computer che può giocare con due differenti stili di gioco: Albert Einstein e Leonardo da Vinci, e infine di **Monopoli,** che oltre ad essere stato realizzato dai famosi Westwood Studios (gli stessi di Command & Conquer), possiede delle interessantissime opzioni di collegamento via Internet, così da potervi misurare contro giocatori di qualsiasi parte del mondo.

MILLENIUM INTERACTIVE

L'etichetta inglese, dopo aver terminato **Defcon 5** (versione PC e Playstaion) e aver incominciato la distribuzione di **Deadline**, un gioco di tattica militare incentrato su di un gruppo di forze speciali mandate in giro per il mondo a sventare i piani di deliranti gruppi terroristici, si è presa un momento di riflessione per meglio indirizzare i propri sforzi nell'ormai inflazionato mercato dei videogiochi. Il risultato di questa operazione si è concretizzato nell'annuncio di due nuovi prodotti videoludici quali sono **Medievil** e **Brains in Planes**. Il primo sarà essenzialmente un mix tra Fade to Black e Ghost and Goblins e sarà dotato di una grafica molto simile a quella vista nel film "Nightmare before Christmast", oltre a contenere una robusta dote di humor che strapparà molte risate. Pronto per Febbraio '97 sia su Playstation che su PC. Il secondo invece verterà su di una furiosa corsa tra aerei, aviogetti e navicelle aliene di ogni tipo, utilizzando un motore grafico 3D di nuova concezione che supporterà i disegni realizzati da Philip Bond, un disegnatore di fumetti abbastanza conosciuto in Inghilterra. Il gioco sarà pronto per PC per il mese di Aprile del prossimo anno e forse un mese prima nella versione Playstation. Estremamente promettente pare poi l'esperimento di "intelligenza e vita artificiale" denominato **A-Life**, cominciato oltre tre anni fa e destinato secondo i vertici della casa di Cambridge a migliorare drammaticamente le capacità da parte della sezione AI dei giochi di imparare dall'esperienza. Ne riparleremo sicuramente in un prossimo numero.

DIGITAL INTEGRATION

Specializzata nei simulatori di volo e dotata di un'ottima reputazione, la DI ha presentatato la sua ultima creazione **HIND**, una versione di Apache Longbow completamente rinnovata e che vede come protagonista al posto dell'elicottero americano il Mi-24E, uno dei più efficaci elicotteri da combattimento dell'ex Unione Sovietica. Le novità sono moltissime, includendo una grafica in Gouraud Shading migliorata, la possibilità di controllare i nostri wingmen, la possibilità di giocare con un massimo di 16 macchine connesse contemporaneamente (anche in gioco cooperativo o in Deathmatch) e un inserimento completamente nuovo: quello di una o più squadre di soldati che dovremo trasportare, difendere o evacuare durante le nostre missioni. L'uscita è imminente (primi giorni di Maggio). Nello stesso periodo dovrebbero essere finalmente disponibile anche in Europa la versione di Apache Longbow espressamente pensata per girare sui Power Macintosh (necessari ben 16 Mega di RAM e system 7.5), unitamente a quella per Windows '95.

Hind

Inoltre, sono state ufficialmente confermate le voci che volevano la casa inglese febbrilmente impegnata su **F-16 Falcon II** in una corsa contro il tempo per uscire con il loro nuovo simulatore di caccia americano prima della presentazione di Falcon 4.0 da parte della Spectrum Holobyte. L'uscita è infatti prevista subito dopo l'estate.

INTERACTIVE MAGIC

Tempo di Olimpiadi e tempo di giochi sportivi: **Daley Thompson's World Class Decathlon** è un buon prodotto incentrato sulle dieci discipline sportive che hanno fatto la fortuna del mitico Summer Games della Epyx. La buona grafica e la discreta giocabilità del demo presentato in fiera fanno ben sperare... staremo a vedere a Giugno quando il gioco sarà presentato appena prima dell'inizio dei veri Giochi Olimpici. **Destiny** è un prodotto molto ambizioso dal momento che tenta nientemeno che di insidiare il primato di Civilization II! Le cose più interessanti di questo gioco sono l'ottima grafica della sezione di combattimento (molto precisa e dettagliata), il completo supporto Windows '95 e la possibilità di giocare complicate partite multiutente senza problemi da parte dell'utilizzatore finale. Pronto per la fine di Maggio. Per lo stesso periodo è stata annunciata anche l'uscita di **American Civil War**,

Daley Thompson's Decathlon

un ottimo titolo sulla guerra di secessione americana che sicuramente negli Stati Uniti farà furore, dal momento che risulta estremamente accurato e allo stesso tempo divertente e vario da giocare. Da una società guidata dal famoso "Wild" Bill Stealy (che ricordiamo essere stato il fondatore della Microprose) non potevamo non attenderci un simulatore di volo: infatti ecco arrivare su un piatto d'argento **Air Warrior II**, secondo episodio del più diffuso ed utilizzato simulatore di volo on-line del mondo. Realizzato dalla Kesmai, AW II contiene oltre 100 differenti missioni di volo riguardanti aerei che comprendono molti biplani della Prima Guerra Mondiale, praticamente tutti gli aerei della Seconda ed un sacco di caccia della Guerra di Corea. Ci ha davvero entusiasmato pilotare uno Stuka sui cieli della Francia durante il 1940: tutto è riprodotto fedelmente, persino l'urlo delle "Trombe di Gerico" durante le picchiate di bombardamento! Un titolo da tenere d'occhio, soprattutto se amate giocare on-line contro avversari umani.

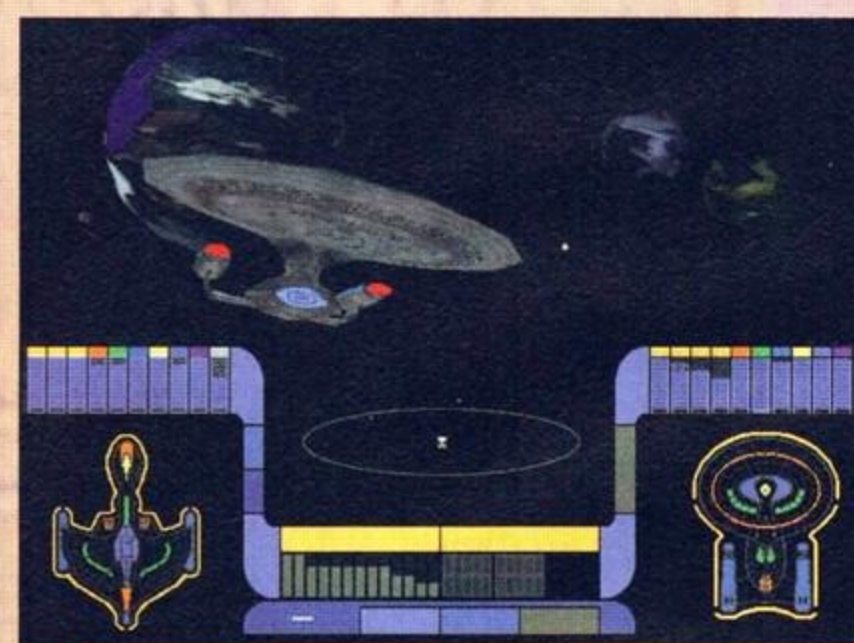
Star Trek- Klingon

CIC VIDEO

La grande casa di produzione cinematografica si è lanciata a corpo morto nel campo dell'intrattenimento multimediale tramite le sue controllate Viacom Interactive e Simon & Shuster Interactive. I titoli in arrivo da qui a Natale superano la decina, con tre dei titoli più succosi ambientati nel mondo di Star Trek. Si tratta di **Star Trek Deep Space 9 - Harbinger**, ambientato sulla stazione spaziale DS 9, in cui dovremo sventare un orribile piano che coinvolge i Cardassiani (la preview è già su questo numero), di **Star Trek - Klingon**, in cui nei panni di un'esponente di spicco appartenente a questa feroce razza dovremo scoprire quali oscure trame si celano dietro l'assassinio di nostro padre (una curiosità: tutte le sequenze cinematografiche sono state effettuate da un regista d'eccezione. Infatti Jonathan Frakes in persona ha diretto questo film-gioco) e di **Star Trek - Borg**, basato su una nuova serie di episodi non ancora approdati in Italia. Questi titoli saranno disponibili da Maggio in poi a distanza di circa tre mesi l'uno dall'altro. Previsti anche per Settembre **Aeon Flux**, un gioco alla Doom che riprende ambientazioni e personaggi del popolare cartone animato di MTV, ed **Enemy Nations**, l'ennesimo clone di Command & Conquer che dovrebbe distinguersi se non per originalità almeno per l'ottima grafica e la possibilità di giocare contro altri avversari umani tramite Internet. **Philip Marlowe Private Eye** è invece un'avventura hard-boiled ispirata al famoso personaggio creato da Raymond Chandler e che vedrà il gioco usare un'intelligente grafica ispirata al mondo dei fumetti, invece che la solita ed abusata digitalizzazione di attori reali. Pronto a Giugno. Ad Ottobre invece vedremo quello che potrebbe essere il nipote di Bad Mojo, e cioè **Joe's Apartment**, in cui impersonando un branco di scarrafoni dovremo riuscire ad infestare per bene l'appartamento di un malcapitato scapolo impenitente. E questo è tutto.

MICROPROSE

La casa americana sta lavorando sodo per realizzare entro l'anno un sacco di progetti. Cominciamo con le note dolenti: **Formula 1 Grand Prix 2** subisce un'altro ritardo, passando a Giugno, mentre anche **Magic** subisce l'ennesimo ritardo, scivolando al mese di Luglio. Infine, per **Master of Orion: Battle of Antares** (il seguito di Master of Orion, il bellissssimo gioco di strategia spaziale) dovremo aspettare i primi giorni di Giugno. Buona notizie vengono da **Citizens**, il nuovo "simulatore di Soap Opera" (qualunque cosa questa definizione volglia significare) che dovrebbe essere pronto prima dell'estate, e da **SuperHumans** (titolo provvisorio), che sarà pronto per il periodo di Natale e vi consentirà di giocare con una visuale simile alla sezione tattica di X-COM contro i criminali più bizzarri, indossando gli altrettanto bizzarri panni di un supereroe. **Star Trek - Generations** è poi l'ultimo splendido sforzo della Microprose per continuare ad emulare le gesta del Capitano Picard e compagni: una nuova sezione alla Doom dovrebbe infondere nuova linfa vitale alla struuttura di gioco che ormai sta divenendo un pochino ripetitiva. Buone notizie anche sul fronte Playstation: sono in dirittura d'arrivo tre classici titoli dell'area simulatorio-strategica: sto parlando di **Top Gun** (simulatore di F-14), di **Gunship 2000** (elicottero da combattimento) e di **Transport Tycoon** (splendido gioco di strategia naval-ferroviario-aerea ideato da Sid Meier). Ulteriori novità saranno presentate all'E3. Speriamo bene...

Formula 1 G.P. 2

Star Trek - Generation

GT INTERACTIVE

Oltre ad una sala interamente dedicato alla versione multiutente di **Quake**, in una salettina privata girava per pochi eletti invitati singolarmente (tranquilli, noi eravamo nella lista) una beta pronta all'80% ed illustrata da Jay Wilbur in persona. Per saperne di più, date un'occhiata al box relativo. **Ultimate Mortal Kombat 3** è la versione definitiva e globalmente sanguinosissima del capolavoro della Midway. Nuovi personaggi segreti (22 in totale), nuove mosse segrete, nuove combo e la possibilità di giocare in squadre di 2 contro 2 in contemporanea, sono le più succose novità. A Giugno solo per

Saturn. **Vikings: Ultimate Conquest**, è un gioco frutto di un mix tra strategia e azione narrato dall'ormai onnipresente Michael Dorn (attore di Star Trek Next Generation). Il gioco ha un'inizio un po' lento, ma gli sviluppatori giurano sulle sue qualità. Vedremo a Giugno se avranno ragione oppure no. **Mayhem!** è il nuovo blastatore totale della Mirage (la casa di Rise of the Robots). La particolarità del gioco è data dalla possibilità di distruggere qualsiasi elemento presente sullo schermo, montagne e palazzi compresi. Le missioni saranno 40 e la grafica promette mirabilie. Uscita a Settembre su PC, Mac, Saturn e Playstation. **Scavenger** (titolo provvisorio) è un gioco di cui non si sa ancora nulla perché verrà presentato in pompa magna all'E3. Il motore grafico 3D dovrebbe essere quanto di meglio la tecnologia può offrire in termini di dettaglio e velocità, e su questo la casa anglo-americana ci fa gran conto. Maybe next time. Sempre all'E3 verrà presentato **Vampire of the Masquerade**, un gioco di ruolo basato sul famoso sistema di gioco di ruolo dal vivo della White Wolf, di cui ancora non si sa nulla di preciso. Nuova riedizione di **Heretic: Shadow of the Serpent Riders**. In questa rivisitazione troverete i tre episodi principali più due aggiuntivi nuovi di zecca. Si tratta della solita trovata di marketing che tenta di rifilarti due volte la stessa roba. Adatta ai nuovi utenti. Discorso leggermente diverso per **Deathkings of the Dark Citadel**, un disco di espansione per Hexen che contiene 20 nuovi complicatissimi livelli ed un sacco di mappe specificamente disegnate per le partite in Deathmatch. Si può fare.

Un'altra foto (sfuocata) dei Livelli Ufficiali

21ST CENTURY

La casa inglese leader nel settore dei flipper su computer sta finalmente portando a termine **Synnergist**, il suo primo prodotto che esula dal mercato dei pinball digitali. Si tratta infatti di un'avventura dotata di una grafica di buon livello ed attori digitalizzati, ambientata in un lontano futuro (anno 2010) in cui nei panni di un reporter dobbiamo sventare i piani di un malvagio assassino che ha appena freddato il nostro miglior amico. Nei negozi ad inizio Giugno. Pronto per i primi di Novembre ci sarà invece **International Aviation Manager**, un gioco manageriale che ci metterà a capo di una serie di aeroporti di cui dovremo gestire tutte le funzioni, dal flusso dei passeggeri ai problemi dovuti agli scioperi selvaggi dei controllori di volo dell'aeroporto di Linate. Tornando ai flipper in uscita abbiamo un prodotto PC ed uno

Synnergist

Amiga. Il primo è **Pinball 3D-VCR** (in recensione nel prossimo numero) che possiede oltre ad una grafica 3D incredibilmente bella, anche un'interessante opzione di registrazione dell'intera partita (che tra l'altro consente un modo multiball con addirittura dieci palline contemporaneamente!). Il secondo è **Slam Tilt** (per A1200/4000), dotato di quattro nuovi tavoli in cui rampe, funghetti e canaline non si contano veramente più. Interessante è poi l'annuncio per Settembre dell'uscita di un **Pinball Construction Kit**, che grazie al supporto dato dai programmatori della casa inglese, ci potrà essere d'aiuto nel realizzare flipper nuovi di zecca. Anche qui sarà presente una funzione moviola, resa possibile dell'utilizzo di Windows (sia '95 che 3.1).

GREMLIN

Molto succoso e nutrito l'elenco delle novità in arrivo. Si parte da **Normality** (che ha perso la Inc. strada facendo), un'avventura grafica tridimensionale alla Fade to Black ma dotato di una grafica ancora più sofisticata. Il gioco promette di essere molto grande (più di 120 locazioni) e di contenere un'infinità di sequenze di animazione che dovrebbero dare una grande atmosfera. Se non ci sono intoppi dovrebbe uscire alla fine di Maggio. Non poteva poi mancare dagli autori del grande Actua Soccer un titolo sui campionati Europei di calcio che si terranno quest'estate in Inghilterra. Ecco infatto **Euro 96**, un Actua che possiede come sottotitolo "Vincerà la Nazionale inglese" (chissà come sarà contento l'Arrigo nazionale quando lo saprà...) e che ci permetterà di rivevere l'avventura degli Europei secondo l'ottica di una qualsiasi delle 16 squadre partecipanti negli 8 stadi in cui la manifestazione si disputerà. Grande attesa anche per **Loaded**, uno sparatutto con vista dall'alto e grafica ultrasplatterosa che promette di far faville sia su Saturn che su Playstaion che, ovviamente, su PC. I livelli saranno 15 e potremo scegliere tra sei differenti personaggi per essere protagonisti di una delle più tremende carneficine che ci aspettano nel 1996. Uscita prevista: Giugno. **Fragile Allegiance** è invece un gioco strategico ambientato nello spazio che ricorda un po' Master of Orion. La musica è davvero eccellente, così come le sequenze di battaglia. Multiutenza assicurata con un supporto fino ad un massimo di 16 giocatori contemporaneamente, mentre le razze aliene da sconfiggere nel gioco contro il computer sono sei. Uscita a Novembre. Previsto appena prima di Natale è invece **Realms of Haunting**, una avventura dinamica che sfrutterà un motore simile a quello di Doom per farci esplorare i vari ambienti. Il gioco dovrebbe essere su 3 CD e contenere oltre due ore di sequenze

FMV. Varrà di sicuro un'occhiata. In dirittura d'arrivo anche **Actua Golf**, che vanterà oltre ad una grafica di prim'ordine anche un commento audio tale da far impallidire le telecronache di Mario Camicia. Maggio per Playstation, a Giugno sul Saturn e ad ottobre su tutti gli schermi PC. In produzione sono anche due simulatori di volo del futuro, basati soprattutto sulla giocosità e sulla velocità della grafica. Il nome del primo è **Hard War**, e possiede la particolarità di essere ambientato solamente all'interno di enormi conglomerati urbani (detti altrimenti quartieri cittadini) che ormai ricoprono completamente l'intera superficie del pianeta. Per quanto riguarda il secondo, **Sand Warrior**, si tratta di un clone di TFX, che però possiede un motore con delle texture grafiche davvero impressionanti. Speriamo solo che non ci voglia un Pentium 166 per farlo girare decentemente...

DOMARK

Dopo il buon successo di Scudetto (recensito sul numero scorso), la casa inglese sta per rilasciare **Absolute Zero**, un simulatore di astronave del futuro dotato di interessanti sequenze di combattimento spaziale. Sempre nel mese di Maggio arriveranno nei negozi **Presidente**, la versione in lingua spagnola di Scudetto, e **Big Red Racing**, un gioco di guida dotato di un motore a poligoni

Total Mania

molto efficiente. A giugno sarà presentato invece **Championship Manager 2** in versione Amiga, oltre che (sempre per la macchina Commodore) **Total Football**, giusto in tempo per i campionati Europei di calcio. Sempre a Giugno diverrà disponibile **Total Mania** (che ha appena cambiato nome a causa di motivi di copyright: prima si chiamava Total Mayheim), di cui trovate la preview sulle pagine di questo stesso numero. Dopo l'estate potremo mettere le mani sul primo titolo della casa londinese espressamente pensato per console: si tratta di **Crimewawe**, e potremo vederlo girare sia su Saturn che su Playstation. Non sarà invece pronto se non dopo

Death Trap Dungeon

Natale **DeathTrap Dungeon,** lo splendido gioco 3D basato sui libri di Ian Livingstone, i Fight 'n Fantasy Books. Il gioco avrà sedici livelli differenti e pur avendo un punto di vista come Fade to Black, sarà dotato di una grafica enormemente migliore. Per Marzo '97 è invece previsto **Championship Manager All Stars,** uno Scudetto basato su un database contenente tutti i più grandi giocatori di ogni epoca.

EVENT

Squillino le trombe e rullino i tamburi: finalmente una casa italiana ha avuto il coraggio di iniziare a produrre e distribuire software italiano. Gli sviluppatori sono tutti di prim'ordine e sembra proprio che i titoli di qualità (sia PC che Playstation) non mancheranno. Le etichette sviluppatrici su cui la casa milanese sta puntando sono (in

Action Ball

rigoroso ordine alfabetico) la **Colors** del nostro amico ed insegnate multimediale Ivan Venturi, la **Light Shock** di Prato del bravissimo Marco Biondi (no, non è il dj) e **i Nasty Brothers,** che seppur giovanissimi, sono dei vecchi lupi di mare per quanto riguarda il mondo dei videogiochi. State certi che tra qualche numero troverete uno speciale per illustrare a dovere questo esempio di sana imprenditorialità italiana.

PHILIPS MEDIA

Il colosso olandese si sta impegnando a fondo per acquisire l'esperienza necessaria per diventare un big del settore. Il titolo senza dubbio più promettente è il graficamente splendido **Down in the Dumps.** Questo gioco realizzato dai francesi degli Haiku Studios ci vede nei panni di un ragazzotto extraterrestre davvero terribile, capitato per caso sulla terra ed atterrato (guarda caso) in un enorme deposito di rifiuti. L'ironia e lo humor sono davvero ad alti livelli e se l'audio, come pare, verrà tradotto in italiano, siamo certi che il gioco sarà un successo. Da tenere d'occhio. Interessante è anche **The Dame was**

Down in the Dumps

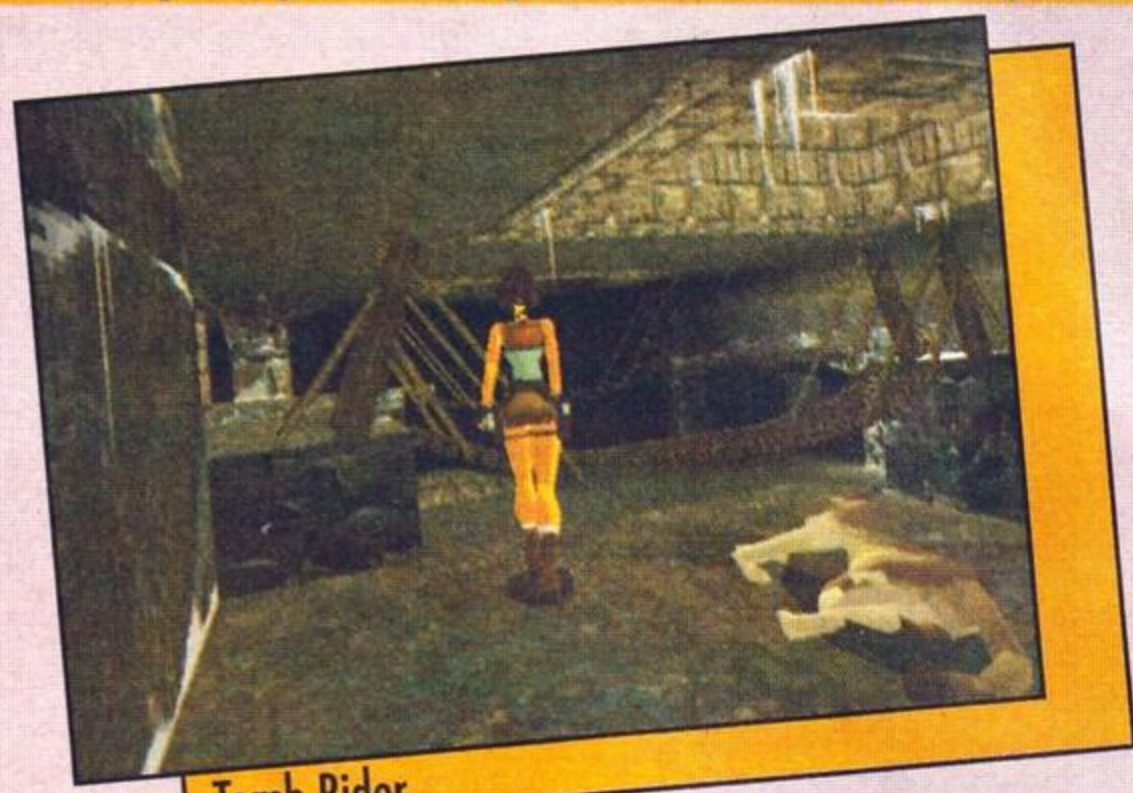
Time Lapse

Loaded (che sarà tradotto in italiano con il titolo **"La Signora calibro 32"**), una avventura con attori digitalizzati, che pur essendo un poco pixellosa come grafica, attrae molto per la sua atmosfera anni '30. Il gioco sarà distribuito a Giugno sia per PC che per CD-I. Per dopo l'estate è invece previsto **Secret Mission**, un'avventura tridimensionale in cui ci risvegliamo da uno strano sonno comatoso senza più alcun ricordo del nostro passato. Inutile dire che dovremo capire cosa ci è capitato e perché. **Time Lapse** è invece un'avventura grafica di grande respiro, che secondo le migliori tradizioni da Myst in poi, ci farà esplorare quattro antiche civiltà scomparse: quella Maya, quella Egizia, quella Anasazi e quella di Atlantide. La grafica è assolutamente sontuosa e se non vi saranno intoppi, il tutto sarà pronto entro Natale. **QAD** (Quintessential Art of Destruction) è invece uno sparatutto tridimensionale dotato di un motore grafico che ricorda da vicino quello di Magic Carpet. Il gioco viene realizzato dalla Cramberry Source, l'etichetta sviluppatrice di Jon Ritman, il che dovrebbe essere una garanzia di qualità: staremo a vedere. Appuntamento a Novembre.

Time Lapse

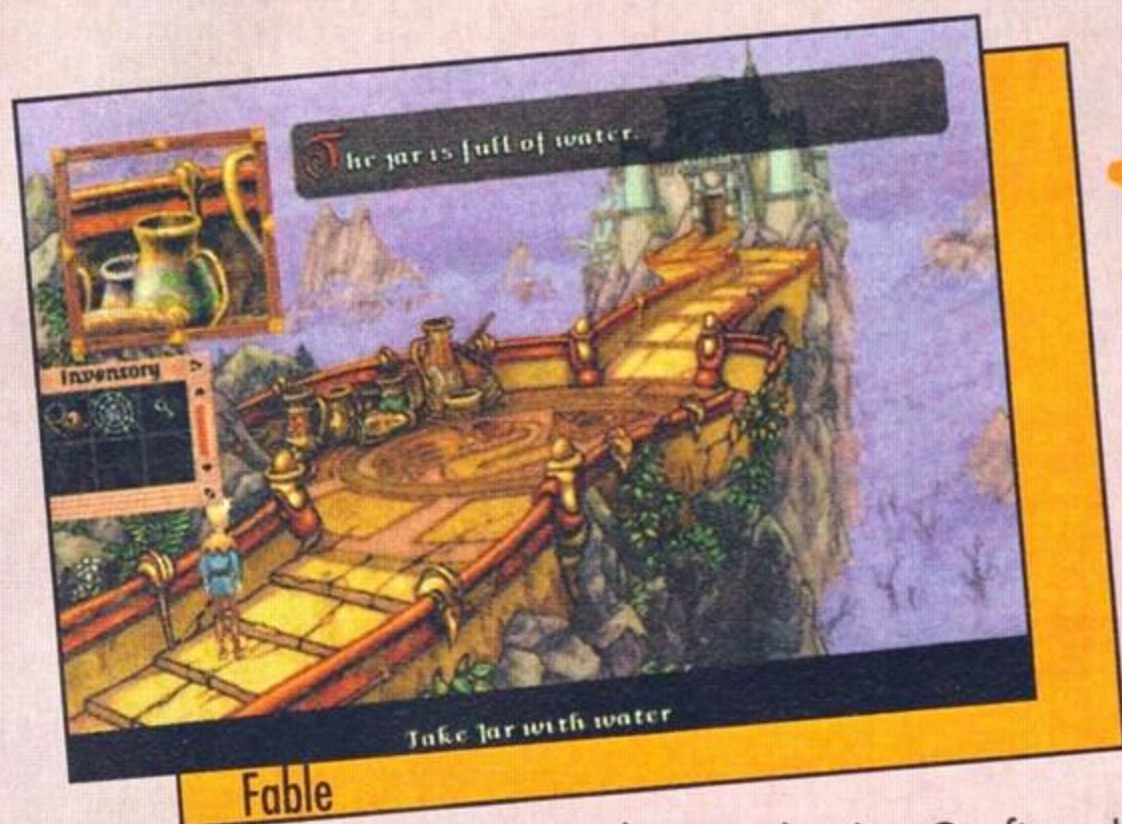
Bloodlust è infine un nuovo picchiaduro su cui la Philips ripone molte speranze. Prodotto dalla System 3 (la casa che ha inventato International Karate), è un gioco che avrà una grafica ispirata a quella di Killer Instinct, facendo della giocabilità e della quantità di fatalities e mosse segrete varie il suo punto di forza. Il demo che abbiamo potuto vedere in forma risevata (sorry, niente foto) ci ha lasciato con l'acquolina in bocca. Ne riparleremo...

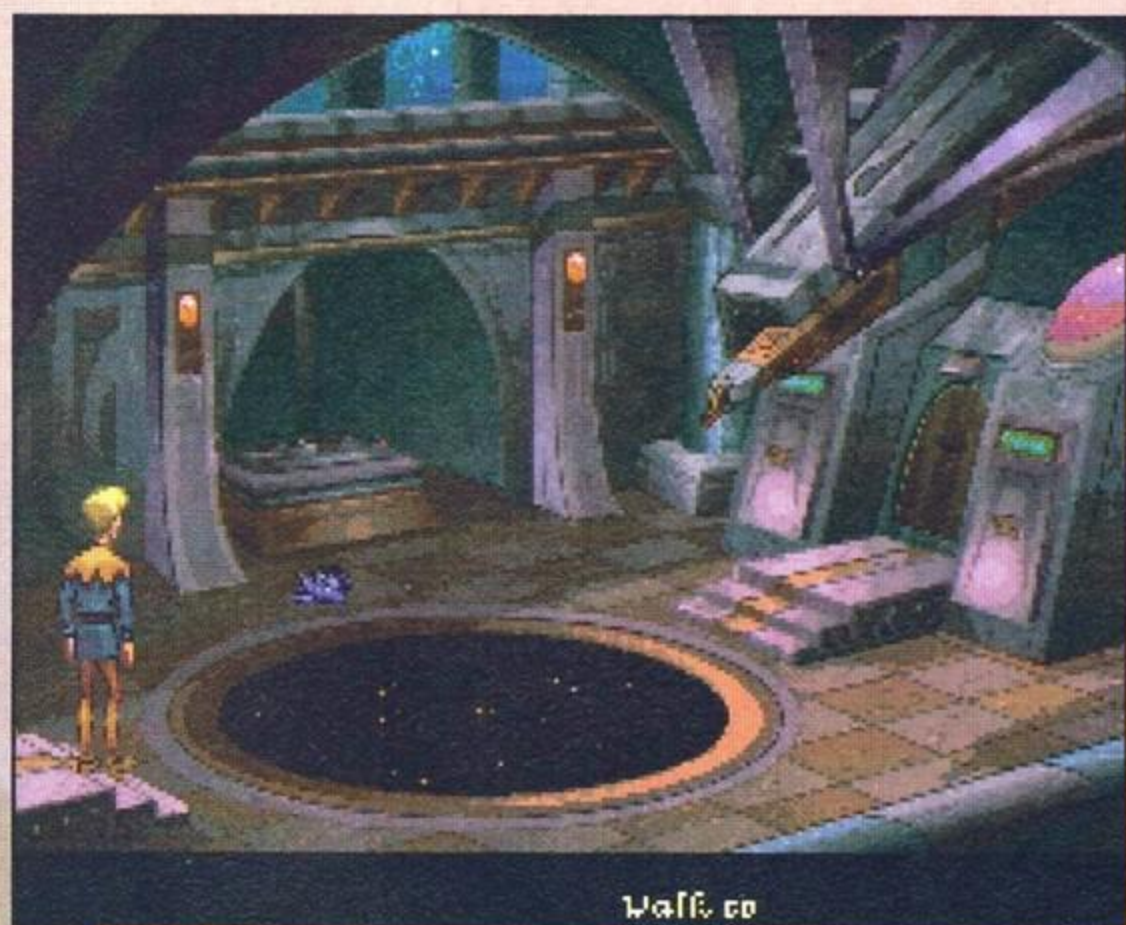
CORE DESIGN

Shellshock, il simulatore di carro armato della casa inglese è praticamente ultimato e dovrebbe uscire nel momento in cui state leggendo queste righe sia per PC che per Playstation. **Virtual Golf** è invece un classico golf che uscirà per le console Sega e Sony. **Blam! Machinehead** è invece un gioco di azione con un motore a poligoni di nuova concezione. Mostri a bizzeffe e coreografiche esplosioni rendono questo titolo abbastanza appetibile. Una curiosità: il personaggio principale che ci troviamo ad impersonare è una donna, così come femminile è anche l'interprete principale di **Tomb Rider**, un'avventura che si pone come un misto tra Fade to Black e Doom. La grafica strepitosa, la buona fluidità e le animazioni estremamente accattivanti fanno di questo gioco un titolo da non dimenticare. In uscita per Natale su PC, Saturn e Playstation. Molto interessante è poi anche **Swagman**, un gioco con vista dall'alto e grafica "simpatica", che sono sicuro farà breccia nel cuore di molti. Dovremo controllare contemporaneamente due ragazzini, fratello e sorella, che dovranno fronteggiare il malvagio "Signore degli Incubi" e riportare all'umanità la possibilità di fare dei buoni sogni. Pronto per Ottobre. **Ninja** è infine uno strano misto tra un'avventura tridimensionale a scorrimento e un picchiaturo in cui, nei panni dell'immancabile espertone di arti marziali, dovremo sconfiggere le altrettanto immancabili forze del male. Molto buona la grafica, mentre la fluidità nella demo in visione era ancora ad un livello deprimente. Nei negozi per Agosto-Settembre.

Tomb Rider

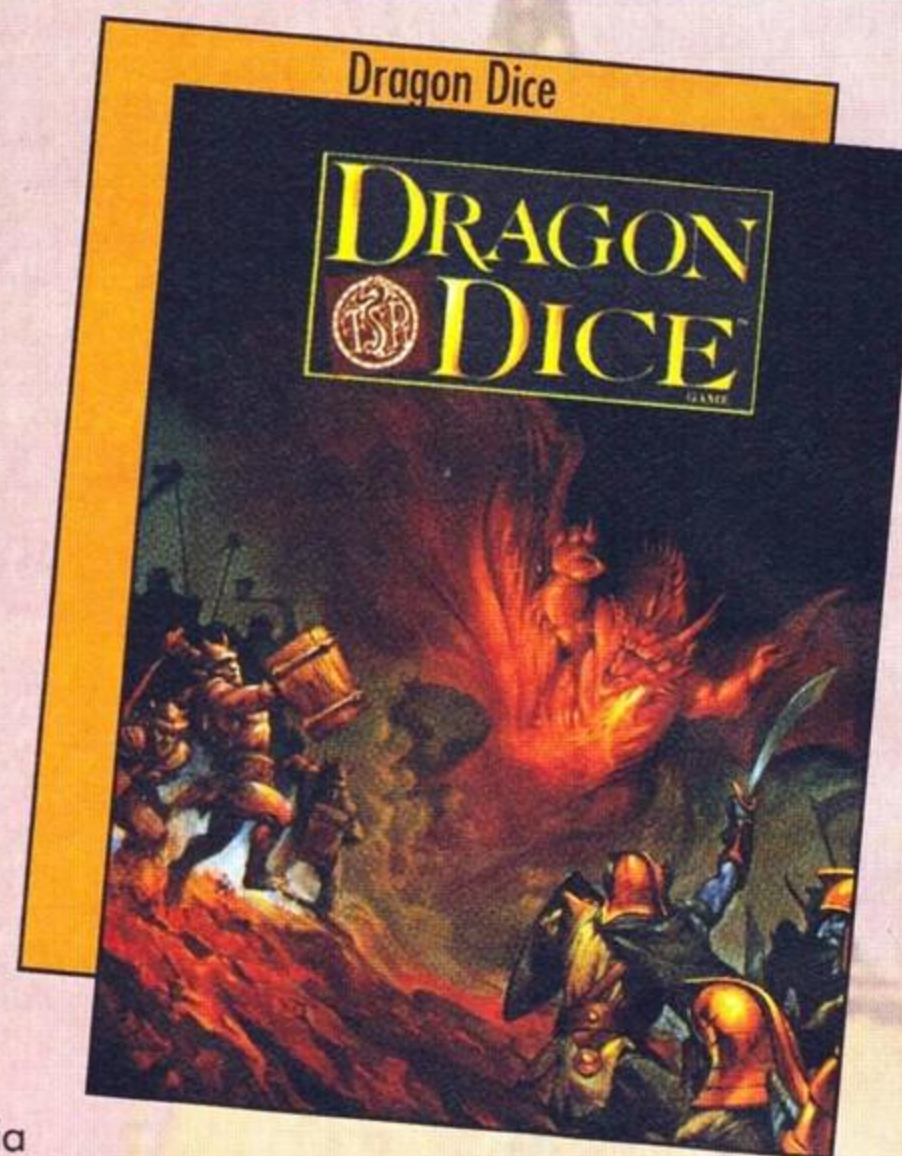
Ninja

TELSTAR

Starfighter 3000 è un simulatore di volo spaziale dedicato a chi preferisce l'immediatezza di gioco al realismo. Più di 60 missioni di volo vi attendono su Playstation e PC. **SpeedRage** è un gioco di guida in uscita i primi di Giugno in cui a bordo del nostro potente mezzo correremo furiosamente per un intricato e

Fable

sinuoso circuito. Grafica ultrafluida e supporto multigiocatore, oltre a livelli e passaggi segreti sono le caratteristiche salienti del programma. **Fable** è un'avventura estremamente carina, dotata di una storia e di una grafica che farà alzare il sopracciglio a più di un giocatore. L'atmosfera è davvero notevole, ma dovrete attendere fino a Luglio per poterne leggere su K la recensione. **Centrecourt Tennis** è invece un gioco di tennis che ricorda da vicino International Tennis della Philips, dal momento che possiede i movimenti digitalizzati di giocatori veri. Fino a quattro giocatori possono misurarsi contemporaneamente, utilizzando sia joystick che tastiera. Pronto per Agosto. In uscita a Maggio è invece previsto **On Side**, un classico gioco di calcio che risulta possedere un mix tra la componente più puramente ludica e quella manageriale. E' possibile scegliere di guidare una qualsiasi delle squadre appartenenti al campionato italiano, inglese, tedesco o francese.

Fable

INTERPLAY

La nota casa americana è impegnata con la produzione di tre titoli della serie AD&D, **Dragon Dice**, **Descent to Undermountain** e **Blood & Magic**. Sono tutti naturalmente di genere fantasy e se il primo riprende la meccanica di gioco dell'originale gioco da tavolo (due eserciti che si scontrano lottando all'ultimo sangue), il secondo utilizza l'eccellente motore grafico di Descent 2 per immergere il giocatore in un mondo di fantasia assolutamente plausibile. L'ambientazione è in una serie di sotterranei sotto alla città di Waterdeep (come in Eye of the Beholder), in cui incontreremo nani, orchi , orchetti e persino elfi scuri. Il terzo invece è uno strategico, attraverso il quale potremo avventurarci alla conquista di parte del mondo dei Forgotten Realms. **Shattered Steel** è invece un gioco basato su di un motore poligonale di ottime capacità che ricorda da vicino l'ambientazione di Earth Siege, con oltre 50 differenti robottoni tra cui scegliere. La grafica in alta risoluzione è notevole, come notevole è pure la musica e l'insieme degli effetti sonori. **MAXX** è infine un Command & Conquer riveduto e corretto, dal momento che non si giocherà in tempo reale ma con una struttura a turni. Il gioco , ancora ai primi stadi di sviluppo, sarà pronto non prima di Natale.

Dragon Dice
MDK: IL MIGLIOR GIOCO DELLA FIERA?

Shiny, la dinamica casa diretta dal simpatico David Perry ha in cantiere un nuovo prodotto destinato a fare molto rumore. Si tratta di **MDK**, un gioco che risulta un misto tra Fade to Black e Doom e che propone come personaggio principale uno strano alieno che in testa porta un buffo casco che contiene nientemeno che un cannone! La struttura di gioco sembra molto promettente, dal momento che la splendida grafica in alta risoluzione e i 9 differenti mondi da liberare dalle grinfiie del nemico sembrano poter assicurare ore ed ore di continuo e massiccio divertimento. Appuntamento al prossimo numero per una succosa preview.

MDK

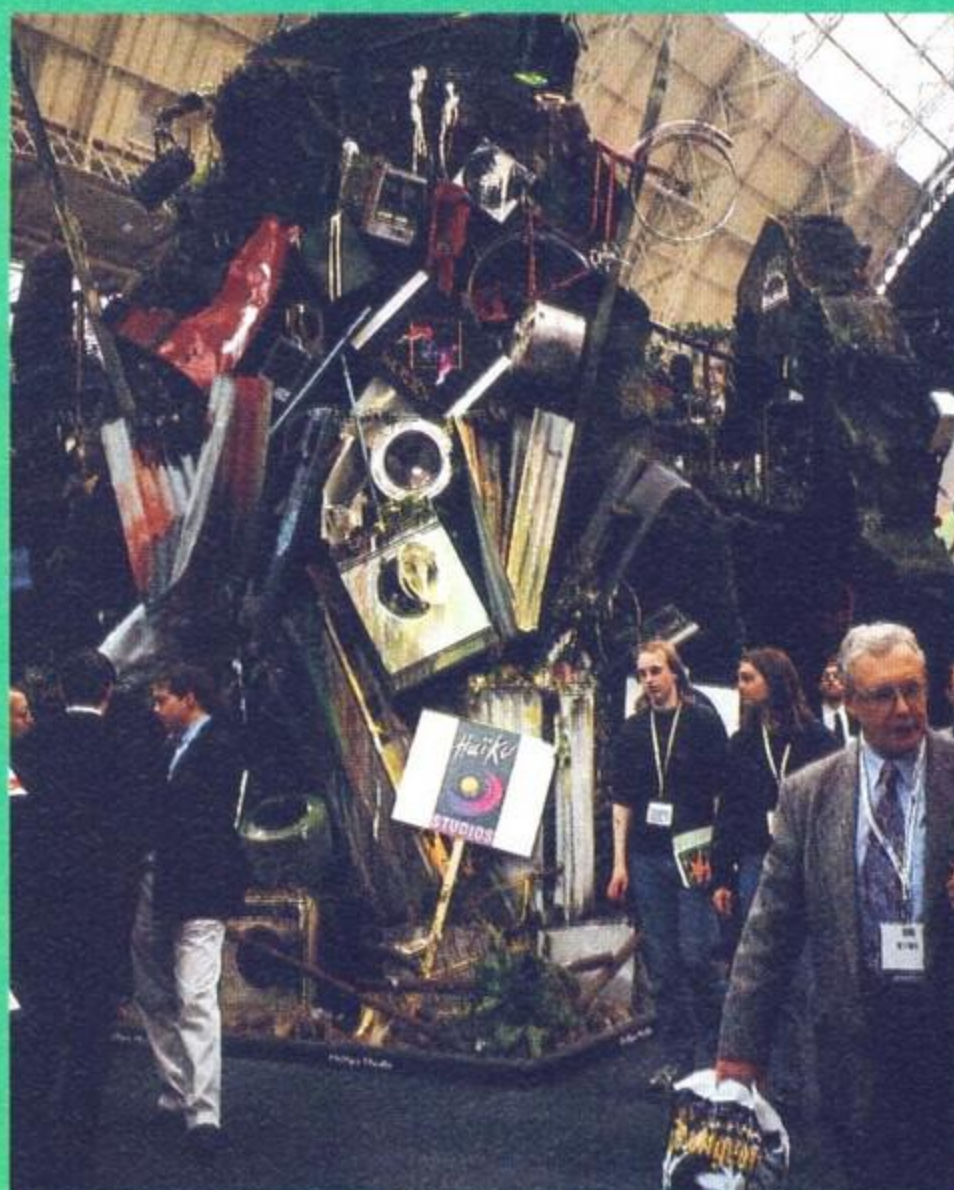
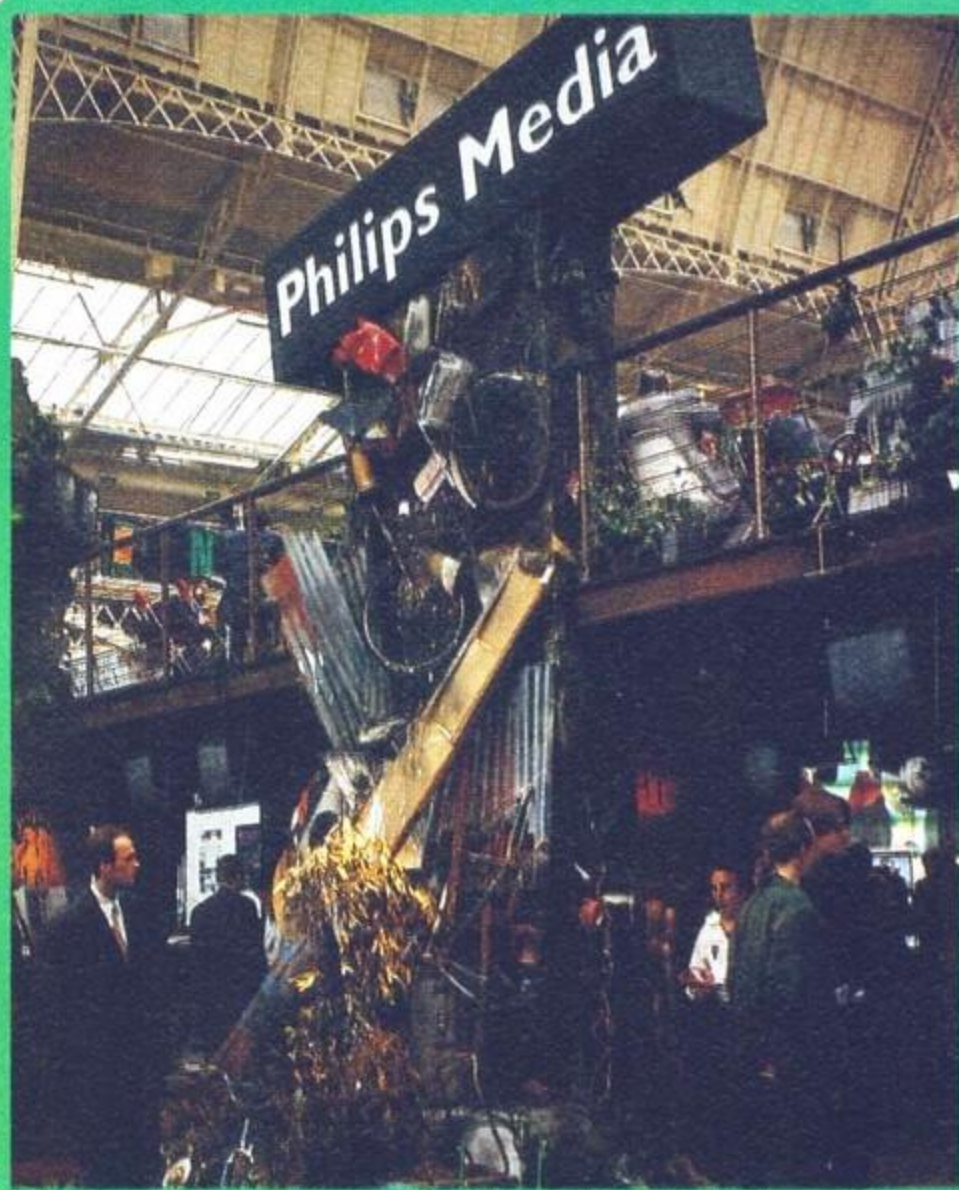
CURIOSITÀ

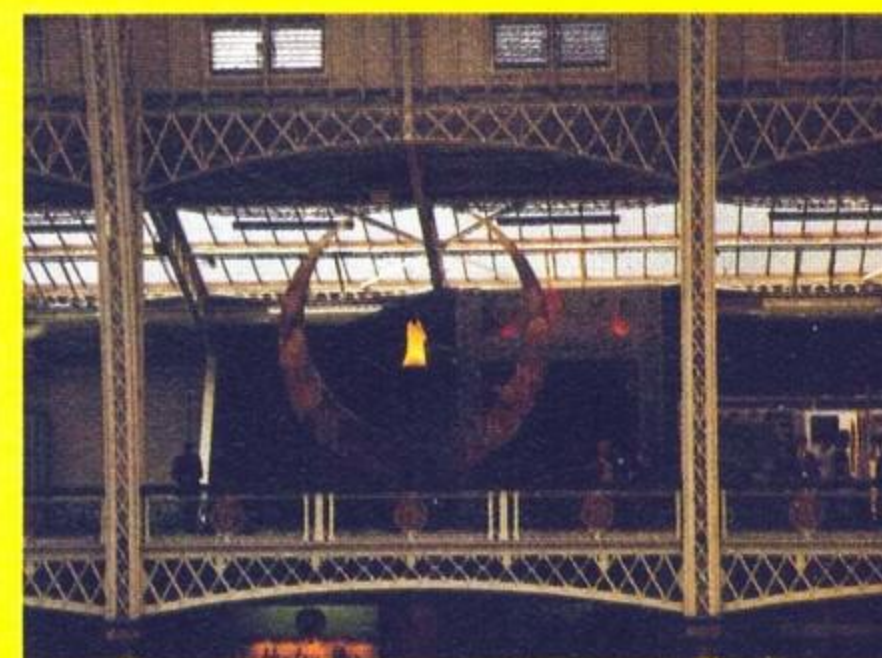
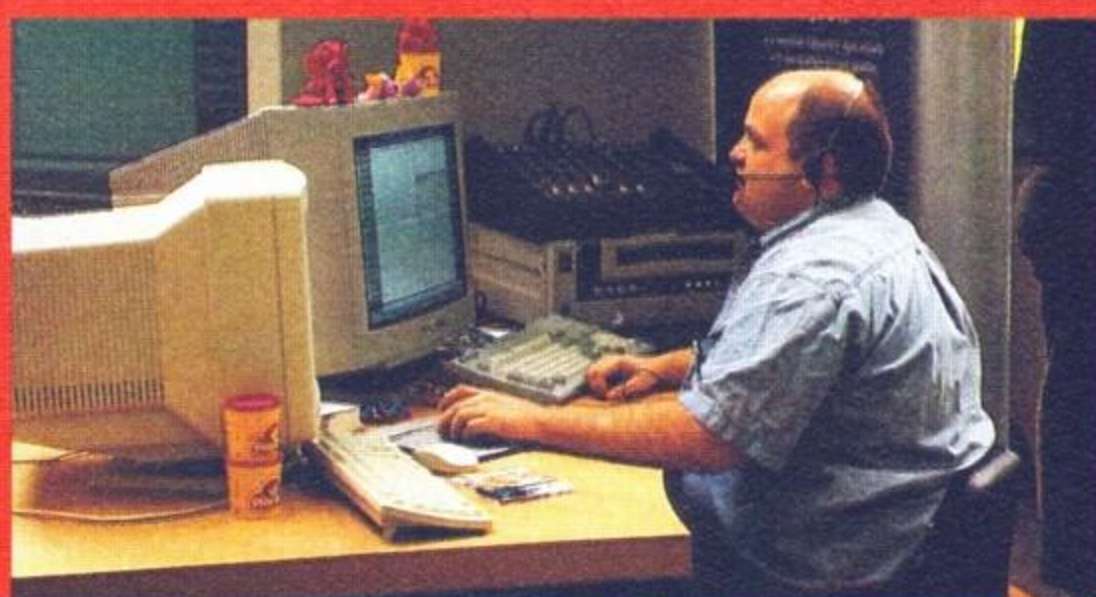
APPUNTI (E STRANEZZE) DI VIAGGIO

E' ormai la terza volta che l'ECTS si tiene nello spazio espositivo dell'Olympia Grand Hall di Londra. Nonostante il numero di ditte espositrici fosse sensibilmente diminuito rispetto alla volta precedente, la confusione generale e l'agitazione di tutti i presenti sono state come sempre altissime.

Una delle grandi novità di quest'anno è stato lo studio televisivo impiantato nel bel mezzo del padiglione. Anche se i maligni dicevano che questa idea serviva "ad occupare" lo spazio lasciato libero da alcune etichette che hanno dato forfait all'ultimo momento, l'iniziativa ha riscosso un successo lusinghiero, diffondendo sui monitor disseminati un po' dappertutto immagini relativi a giochi, concorsi, tavole rotonde e interviste a personaggi famosi. Il tutto regolarmente in diretta.

Un pupazzo tra i pupazzi: ecco l'intrepido redattore di K che non è riuscito a sottrarsi al richiamo di uno dei miti della sua giovinezza. Non sapete quali astuzie ho dovuto impiegare per sfuggire poi alle grinfie amorose di una Miss Piggy particolarmente su di giri...

Star Trek è senza dubbio uno dei filoni più sfruttati di quest'anno: non solo la CIC Video/Viacom Multimedia/Simon & Shuster (che in fondo, a quanto pare, è sempre la stessa cosa) si è buttata a corpo morto su tutti i titoli possibili e immaginabili su questa ambientazione, ma anche la Microprose non è stata da meno, che forte dei diritti ottenuti sulla serie Next Generation, sta per ultimare quello che dovrebbe essere il seguito di Final Unity. Nelle foto potete osservare una giovane scienziata che eseguiva rilevazioni nello stand della Microprose ed un minaccioso addetto alla sicurezza che aveva il compito di proteggerla.

Quest'anno la palma di "stand più originale" va attribuita senz'altro a quello realizzato da Philips Media, che per pubblicizzare la sua simpatica avventura dal titolo **Down in the Damps**, ha letteralmente ricorperto di immondizia il proprio stand. La cosa più buffa è stato poi il fatto che molta gente (compreso il sottoscritto) ha contribuito alla struttura dell'opera, buttando più o meno di nascosto anche la propria "monnezza".

La GT Interactive (la casa distributrice dei prodotti Id Software) quest'anno non ha badato a spese, realizzando per il proprio stand una fascinosa fortezza alla **Quake**: per darvene un'idea, pensate che alla reception c'era addirittura uno dei cancelli che bisognerà aprire nel primo livello del gioco definitivo. Tra l'altro, di fronte ad una delle entrate, campeggiava un'enorme simbolo del gioco, dotato sulla sua sommità di una finta fiamma assolutamente verosimile. In una delle foto potete vedere Roy mentre si sta dirigendo all'appuntamento con Jay Wilbur (di cui potete leggerne il resoconto in un'altra sezione dello speciale.

Anche quest'anno non sono mancati trai i pupazzi destinati ad animare i vari stand i soliti orsacchiotti, draghetti e cavalieri in armatura. Una curiosità: nella foto più a destra potete vedere il temutissimo capo della sicurezza dell'Olympia Grand Hall seduto a fianco di una delle animatrici della Iona Software ...naturalmente il capo della sicurezza è la ragazza dai capelli rossi!

Per avere un'idea dell'atmosfera dell'ECTS, immaginatevi un SIM o uno SMAU moltiplicato per due. Pensate perciò alla mia sorpresa quando mi sono imbattuto in questo ingegnere della Softimage che teneva tranquillamente minicorsi di 30 minuti ciacuno, in cui (teoricamente) si sarebbero potuti apprendere i rudimenti del nuovo programma di modellazione tridimensionale della casa francese recentemente acquistata da mamma Microsoft. Peccato solo che a causa del frastuono proveniente dagli stand adiacenti non si sentisse praticamente nulla di ciò che stava dicendo...

FUTURSHOW

Futur Show, prima - felice - fiera Bolognese dedicata al mondo dei computer in un ottica nuova: far capire agli utenti che il computer non morde. Ci ha provato l'organizzatore, Sabatini; ci hanno provato i molti ospiti: da Umberto Eco al disegnatore Silver, da Antonio Albanese a Patrizio Roversi, da Alba Parietti, madrina della manifestazione, al direttore artistico Luca Barbareschi, in una serie di conferenze e dibattiti dal tema comune: Io e il mio Computer. Vediamo cosa è successo.

L'ECO VIRTUALE

Che cosa succede quando si accende un computer? Chi lo sa. In questo mondo di altissima automazione c'è ancora chi crede che in quella scatola grigiastra ci sia un genio modello Aladdin. e che per risolvere 'certi problemi' (leggasi "il computer in bomba") sia necessario dare delle gran manate allo schermo. Umberto Eco ha analizzato la situazione con grande ironia e un pizzico di cinismo...

La presenza di uno dei massimi esponenti della letteratura italiana al Futur Show è un evento storico? Non tanto, se il personaggio in questione è Umberto Eco, che di computer e - di conseguenza - Internet ne mastica ormai parecchio: "Era il 1983, mi trovavo sull'autostrada Milano-Bologna e parlavo con un caro amico, allora dirigente dell'Olivetti, che mi disse che "*Assolutamente avrei dovuto decidermi a comprare un computer*". Questo sfata il mito che vorrebbe che Il Nome Della Rosa sia stato scritto da me su computer, visto che la sua stesura risale al 1980. Me ne sono fatto mandare uno - di computer - ci ho giocherellato un po', poi me ne sono fatti mandare altri tre o quattro, li ho portati all'università e ho organizzato un corso dell'ABC per i nuovi 'operatori': era la Barbieri Generation (non era ancora il momento di Blasi). Il mio rapporto con la *macchina* era decisamente un approccio positivo perché ho utilizzato molto il linguaggio basic, al contrario di quello che si fa oggi, quando il computer viene utilizzato per raggiungere le pagine di Playboy in Internet. Utilizzando il basic ho imparato a programmare il computer e a creare dei giochini intelligenti: programmi per anagrammi, poesie, sillogismi medievali. L'umanità che usa il computer è divisibile in due differenti parti: quelli che lo usano e non sapranno mai cosa succede "nella macchina", e quelli che "vedono dentro". Il segreto sta nel prendere in giro il computer, fargli fare qualcosa che non saprà mai fare e solo così si otterrà quello che vogliamo. Il rischio maggiore è rappresentato dal cadere in un uso passivo della macchina: per prevenirlo dobbiamo utilizzarla in maniera logica e intelligente. Quando ho iniziato avevo un Olivetti M20 con videoscrittura Picos e vedevo la macchina... come una macchina. In seguito ho scoperto una certa spiritualità della macchina, ne ho parlato anche nel mio "*Pendolo*".

Spiritualità o no, il computer è comunque innanzitutto un mezzo molto pratico e utile...

"Scrivere è sempre stato uno sforzo: dall'incisione sulla pietra alla penna d'oca al pennarello. Usare il computer solleva gran parte dello sforzo, riducendo a zero o quasi lo sforzo meccanico per la mancante resistenza dell'oggetto. L'ortografia, inoltre, è ridotta ora a un semplice dato tecnico: a parte l'utilizzo di un correttore ortografico automatico, su queste macchine si può rimediare qualsiasi distrazione o *lapsus digiti* si infrapponga tra noi e la parola scritta: saltare una "t" non creerà più grandi problemi. Su uno scritto a macchina meccanica si potevano fare uno, due errori per pagina, non di più se non si voleva ottenere un lavoro finito pieno di cancellature e ribattiture: ora non ci sono errori incorreggibili. La velocità raggiungibile si avvicina alla romanzesca scrittura automatica del *sogno surrealista*. Si perde però la fase *spontaneità*: a macchina, dopo aver ribattuto per tre volte un brano, si perde la voglia di riscriverlo una quarta; a computer no, essendo le revisioni possibili

pressoché infinite. Un rischio in questo senso è dato dal *gusto del tagliare* parti di testo in eccesso: ideale per il giornalista, spesso costretto a rispettare un determinato numero di battute; il pericolo per lo scrittore è quello di lasciarsi prendere la mano: un po' come quando ci si mette davanti allo specchio con una forbice e ci si spunta da soli barba e capelli, una serie di aggiustamenti successivi che portano all'irrimediabile *"buco"*. Noi sfoghiamo sul testo la nostra voglia di autocensura. L'approccio al computer da parte della gente si può dividere comodamente per fasce d'età: i più vecchi scrivono di più, i giovani meno - per lo meno in ambito giornalistico. Se sono giovanissimi si raffrontano a modelli Internet, quasi ermetici. D'altro canto, chi viene dalla macchina da scrivere meccanica è un clavicembalista che si trova davanti a una tastiera elettronica: tende a cantare, esaltato dalle nuove capacità armoniche del mezzo".

... E Internet?

"Il computer ha aperto le porte allo scrivere. Internet ha aperto le porte alla comunicazione dello scrivere. Prima si diceva: *"Quanta poca gente va agli Uffizi"*, ora ci si lamenta del troppo intasamento del museo fiorentino. Il computer non è uno strumento di democrazia... l'invenzione del libro ha dato la Bibbia a tutti (se non fosse esistito Gutenberg, Lutero avrebbe anche potuto andare...) ma ha anche permesso di scrivere il 'Mein Kampf'. E' bello che tutti si possano esprimere, ma bisogna tener presente che ogni secolo ha la sua percentuale di imbecilli. Il mondo dei computer, e quindi di Internet, è in continua, frenetica espansione. Mi viene spontaneo ricordare un simpatico e delizioso ristorantino in un albergo di New York. Tornando l'anno successivo non solo non ho trovato il ristorante, ma non c'era più neanche l'albergo. Internet è l'avversario ideale a Murdock e Berlusconi. Su internet è decisamente difficile manipolare le informazioni. Ha un effetto diverso da ogni pseudosondaggio TV dove su cinque persone intervistate tre dicono "A", due affermano "B", quindi la maggioranza pensa "A". Non è vero: tre persone non è maggioranza effettiva".

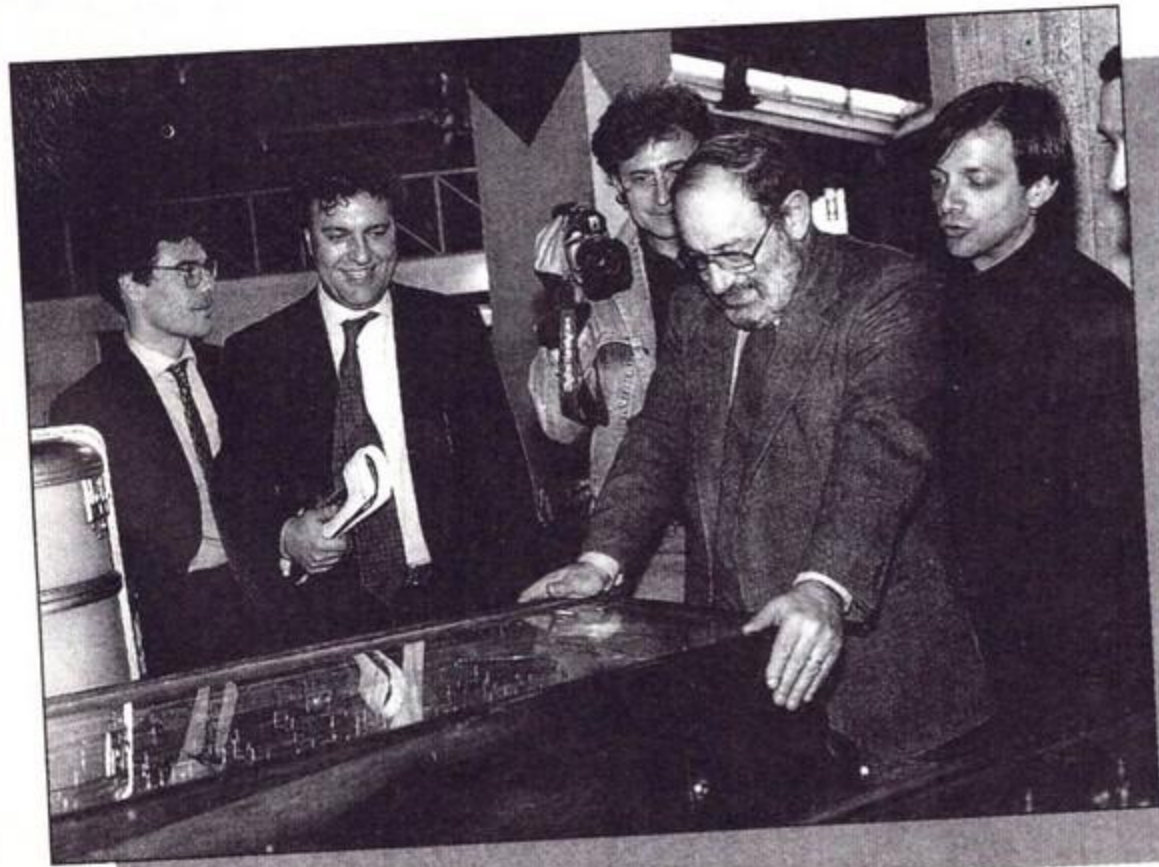
Qual è il punto su cui concentrarsi per migliorare ulteriormente i computer?

"Al momento il problema maggiore non è creare il computer ideale ma il computer amichevole: le istruzioni dei produttori sono infatti un vero labirinto. Il vero obiettivo non è andare a 200 o 220 km/h ma trovare una maniglia uguale per tutti. In cento anni di automobile non si sono messi ancora d'accordo: ogni volta che prendo un taxi non so mai come scendere, ognuno ha la maniglia in un posto diverso. Prendete la nuova Lancia Trevi: quando uno guida ha la sinistra sul volante e la destra a zonzo tra il cambio ed il pacchetto di sigarette. In questa macchina hanno pensato bene di mettere il posacenere... a sinistra del guidatore. Provate ad usarlo mentre andate a 180... I manuali fatti dagli ideatori dei computer sono fuorvianti: loro sanno esattamente come funziona e sono impazienti di comunicarlo con dovizia di particolari troppo soggettivi; in dieci pagine di fuffa ci sono solo due righe importanti e a corpo minore. Cinque pagine essenziali per uno iniziato, dieci, forse, per uno totalmente inesperto su cinquanta di bla-bla-bla. Le scuole guida sono nate per questo: per spiegare all'utente deficiente come funziona il mostro. Ad oggi il problema principe è rendere le macchine più veloci e meno costose. Gli hackers sono i veri sperimentatori e scopritori: chi produce computer non è mai consapevole al 100% delle potenzialità della macchina. Ho cercato di spiegarlo a De Benedetti: Agnelli si prova le sue macchine su strada, di giorno, di notte, con la pioggia... e alla fine sa cosa può dare il veicolo".

Ma Umberto Eco gioca con il suo computer?

"Sino al 1983 ero un fanatico frequentatore degli *arcade*; ricordo ancora con emozione la ranocchia che doveva attraversare la strada ed il fiume... in qualsiasi posto mi trovassi passavo un paio d'ore attaccato a quelle macchinette. Una volta, in un centro dietetico passai ore ed ore ad abbattere astronavi nemiche. Di notte sognai i quadri del gioco (*la cosiddetta sindrome del Tetris, ndr.*). Da quando uso il computer per scrivere ho sostituito il gusto di abbattere le astronavi con quello di uccidere il testo e non mi importa più della rana".

Allora come mai in queste foto vediamo un distinto signore che si scompone sempre più sparando al nulla in pose alla Tex Willer?

"Ho provato oggi per la prima volta, 12 aprile 1996, lo strano ed affascinante universo delle realtà virtuali". Non ci chiediamo se si sia divertito. Ma, seguendolo, abbiamo svelato una sua debolezza: eccolo infine che gioca con una preziosa "antichità" del Museo del Videogioco.

OSCAR DEL CD-ROM

La IBM ha allestito per l'occasione un vero anfiteatro ospitante 36 titoli CD-Rom suddivisi in otto fasce di competenza. Con l'apposita scheda che vedete riprodotta qui a lato il pubblico ha votato l'Oscar del CD-Rom, concorrendo all'assegnazione di un computer. Lo spoglio delle schede di mercoledì 17 ha così decretato...

OSCAR DEL CD ROM
Scheda di votazione

Nome
Cognome
Indirizzo
Cap Città
Età

Come votare

A. Tra le 40 nominations indicate il titolo prescelto.
B. Inserire la cartolina nelle apposite urne all'interno di Futurshow

- Action
- Adventure
- Simulatori
- Strategici & Role Playing
- Film interattivi
- Musica
- Educational
- References

La scheda per votare

ACTION

1° - Mechwarrior II
Dark Forces
Descent
Mortal Kombat II
Burn Cycle

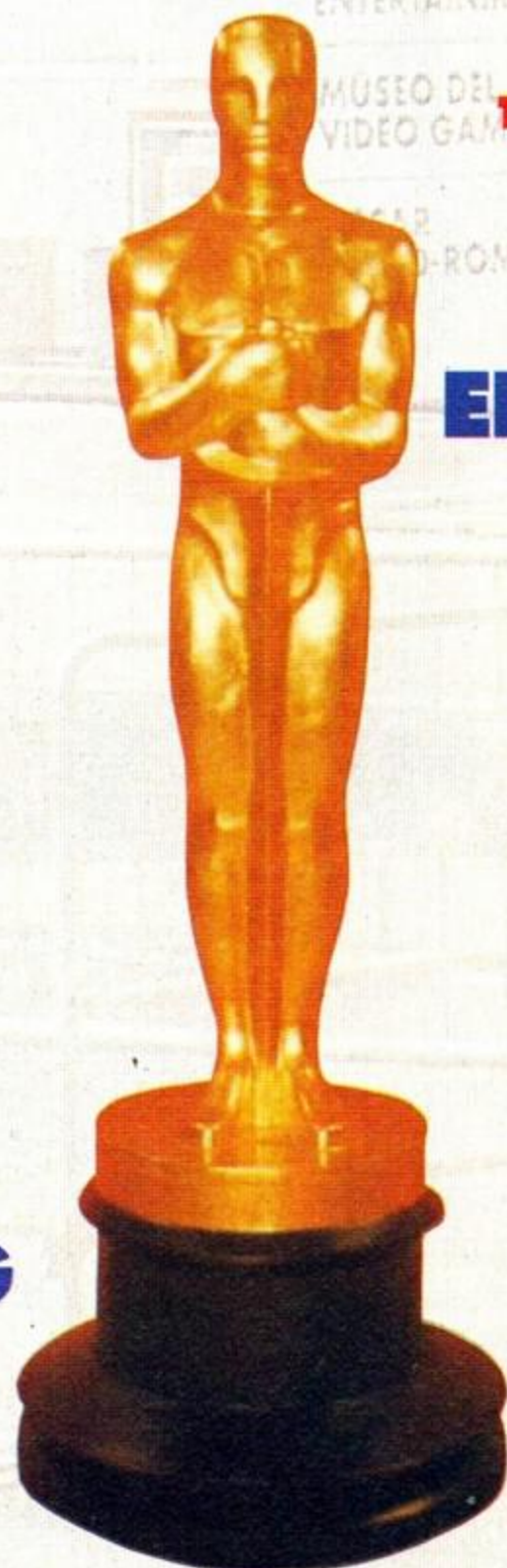
ADVENTURE

1° - The Dig
Full Throttle
King Quest VII
11th Hour
Evocation
(premio speciale della critica)

SIMULATORI

1° - Fifa Soccer '96
US Navy Fighter Gold
EF 2000
Flight Simulator
Rebel Assault II

STRATEGICI & ROLE PLAYING

1° - Techno Mayas
Command & Conquer
Warcraft
A IV Networks
Dungeon Master II

MUSICALI

1° - Il Ballerino, Jovanotti
Voodoo Lounge, Rolling Stones
Puppet Motel, Laurie Anderson
Quest For Fame
Highway 61, Bob Dylan

EDUTAINMENT

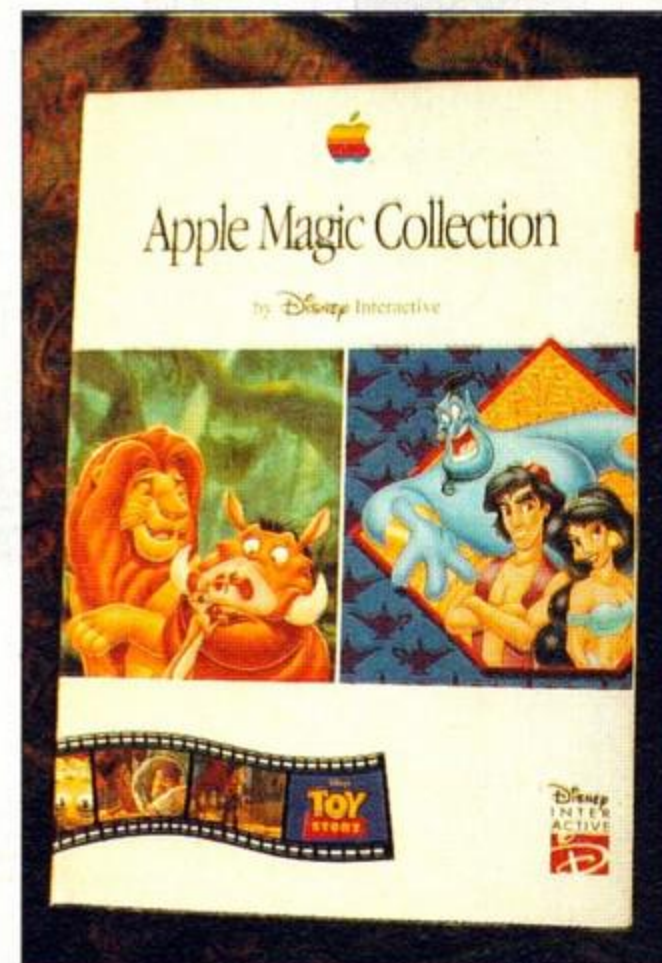
1° - Edusex
Kyeko e i Ladri della Notte
Sapientino
Etruschi
Louvre
La Bottega dei Giochi

REFERENCES

1° - 600
Ferrari F1
Viaggio nel Corpo Umano
I Medici
Identity and Alterity
L'Età dei Castelli

FILM INTERATTIVI

1° - Il Re Leone
Phantasmagoria
Under a Killing Moon
Dedalus Encounter

LA *JOINT* VENTURE DELL'ANNO

Ovvero Apple stringe la mano alla Disney dopo nove lunghi mesi di fitti colloqui tra il Presidente Apple Europa Marco Landi, e la Disney Interactive, nuova società della Disney che si dedicherà al settore... interattivo con quattro settori specializzati: Edutainment, Enterteinment (videogiochi), Education (per le scuole) e On Line (Disney Family On Line via Internet). Al Futur Show '96 è stato presentato in anteprima assoluta per l'Europa un cofanetto da collezione, primo di una lunga - si spera - serie, chiamato Apple Magic Collection. Contiene tre CD-Rom (un libro animato interattivo su "Il Re Leone" - che nella sola America ha sino ad ora venduto 50.000 copie -, la "Bottega dei Giochi di Aladdin" ed un demo del film "Toy Story - Il Mondo dei Giocattoli"); e non sarà messo in vendita, bensì allegato come omaggio a determinati acquisti Apple. Presentazione anche del Pippin, il nuovo prodotto Apple che si colloca nella sino ad ora sguarnita - almeno per la 'casa della mela' - fascia compresa tra le playstation ed i computer veri e propri.
Con un prezzo che si aggira attorno ai 600 dollari, Pippin vuole fornire le opportunità di un computer senza il grosso investimento che richiede una macchina completa. Tra le nuove iniziative segnaliamo una futura mostra (settembre 1996, all'Arengario di Milano) dove gli artisti dell'Accademia Disney (160 persone che producono circa l'80 % dei fumetti Disney nel mondo!) illustreranno i loro metodi di lavoro.

VIRTUALITY

... E come in ogni fiera che si rispetti dedicata al mondo dei computer non poteva mancare l'ormai onnipresente *ambaradan* virtuale: macchinine, macchinette, simulatori di sci, di moto, di macchine, aerei... e la classica, drastica ruotona-simil-atomo (gli addetti ai lavori mi dicono 'una specie di R360'). Ho personalmente sperimentato questa sorta di assenza gravitazionale: la mia testa ha gradito molto, il mio stomaco, riempito di fresco, un po' meno. Raggiungerebbe il massimo se collegata con un bel casco virtuale. Altrettanto immancabile l'angolino - ben nascosto - dedicato all'altro argomento capace di catalizzare l'attenzione del grande pubblico. Una *similmarilyn* a grandezza iperreale campeggia sopra uno stand... vietato ai minori di 18 anni. Dietro a queste pareti oscurate c'era il meglio del soft-hard-pornoerotik in circolazione. Stranamente uno degli stand più visitati dell'intera manifestazione. Chissà perché...

1°MUSEO DEL VIDEOGIOCO

La M...aestosa entrata del Museo del Videogioco, riportata qui a lato, è il vestibolo al labirinto magico-temporale che ci proietta in una foresta che ci riporta alla nostra infanzia, quando il computer più venduto era lo Spectrum ZX-81. Alcune chicche che fanno spuntare lacrime ai nostalgici: Pong (il primo videogame della storia, datato 1971), Asteroids, Space Invaders, Pac Man, Tetris (con parecchi titoli presi a prestito dai 70.000 pezzi del collezionista Francesco Carlà). Di contorno veri flipper d'epoca, giunti a noi direttamente dagli anni '30, e di giochi da fiera/lungomare di Rimini come il celeberrimo basket 'elettromeccanico' (quel tavolo a 'buchi' ricoperto da una cupola in cui la pallina saltava sempre dove non si voleva che andasse).

FORZA INTERNET!

Luca Barbareschi proprio non ha bisogno di presentazione. Intervenuto alla manifestazione in vece di Direttore Artistico, è stato il grande assente dell'inaugurazione per la stampa, bloccato chissà dove da un problema impellente. Per la gioia dei suoi fan e dei fortunati presenti, si è riscattato con una giocosa conferenza stampa domenica 14. Appassionato in favore delle nuove modalità di comunicazione, non ha mancato di far notare con la sua classica ironia il necessario consolidamento della rete telematica in Italia. Personaggio di per sé multimediale (attore di cinema e teatro, presentatore, recente imprenditore con la società Ars Informatica), Barbareschi punta le sue convinzioni da quanto ha visto e appreso dall'America, suo Paese d'adozione. "In Italia la situazione è ancora frenata da ignoranza, interessi contrastanti, prezzi elevati ma soprattutto dalla mancanza di abitudine rispetto al pay-x-view. La tendenza è irreversibile e si consoliderà quando i grandi investitori pubblicitari individueranno il potenziale dei nuovi 'canali diretti'. Internet porta anche rischi: qualità ed etica dovranno essere tenute in altissima considerazione; il semaforo da tenere d'occhio è la produzione di materiale compatibile con le diverse etnie, religioni, culture: navigare liberi ma seguendo una mappa corretta ed affidabile che eviti giri inutili e approdi sbagliati".

E COME CILIEGINA... LA MADRINA

Ad Alba Parietti, madrina della manifestazione, il compito di chiudere questa nostra passeggiata al Primo Futur Show di Bologna. Nella conferenza stampa di presentazione si è presentata come "*la persona più distante al mondo dal concetto di computer*".
Una ciliegina di fascino, mondanità e colore che non ha guastato sulla grande torta multimediale della manifestazione. Sì, direte voi, ma che c'entra?
Non andiamo a sindacare sulle scelte personali che mi hanno portato a seguirla per tutto il Futur Show; pensate solo che l'ho fatto per voi (guardate un po' qui a lato).
E poi non dite che non vi pensiamo...

Luca Fassina

XTreme Racing

Cosa succede se prendiamo due ottimi giochi per PlayStation ("Destruction Derby" e "Twisted Metal"), un titolo storico del SuperNes ("Mario Kart") e li fondiamo in un unico prodotto? Leggete le righe che seguono e poi correte al negozio più vicino...

APPASSIONANTE

XTreme Racing (XTR per gli amici) è un gioco che si presenta bene fin dal primo momento. La confezione esterna è veramente ben fatta, e il contenuto non delude di certo: tre dischi zeppi di dati e un manuale di undici pagine (non è poco per un arcade) non ci fanno certo rimpiangere il denaro appena speso. Se c'è una cosa che non sopporto, è acquistare confezioni gigantesche che contengono un singolo dischetto e uno striminzito manuale di istruzioni (solitamente un singolo foglio fotocopiato). Gli sviluppatori del gioco (la sconosciuta Silltunna Software) conoscono veramente il fatto loro nel campo della programmazione Amiga; questo prodotto infatti sfrutta veramente a fondo le potenzialità di un Amiga 1200 e trae vantaggi non indifferenti dalla presenza di memoria extra e/o di un processore più veloce. La compatibilità con Amiga 4000 è garantita al 100% e quanto prima sarà disponibile una versione specifica CD32 su CD, ma che potrà essere utilizzata anche da tutti coloro che possiedono un Amiga AGA dotato di lettore di CD-ROM.

Come immaginabile l'Hard Disk è pienamente supportato (bastano 2,4 Mb di spazio) ma potrebbero esserci delle difficoltà ad avviare il gioco dal Workbench se si possiedono solamente 2 Mb di memoria. Il concetto di gioco è estremamente semplice ed immediato: non dovrete fare altro che correre lungo 20 differenti tracciati in compagnia di altri sette piloti agguerriti e cercare di arrivare primi dopo un numero di giri prestabiliti. Ovviamente tutto questo è più facile a dirsi che a

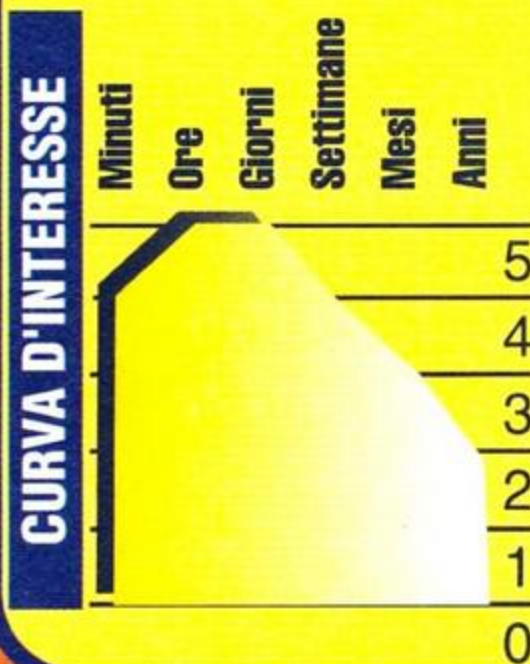
farsi, visto che lungo tutti i tracciati sono disseminate una certa quantità di armi, booster e oggetti vari che potrete raccogliere ed utilizzare (il mio preferito è la pecora che, vagando per la pista, provoca terrificanti incidenti stradali). Le opzioni a disposizione sono realmente innumerevoli e non basterebbe lo spazio occupato da questa intera recensione per spiegarle tutte. Ovviamente nulla è perfetto, e anche per questo gioco le note dolenti non mancano. Innanzitutto quello che ci chiediamo è molto semplice: Alex Amsel è certamente uno dei più bravi programmatori Amiga presenti sulla piazza, possibile che non sia stato affiancato da un grafico all'altezza? La grafica di XTR è sicuramente il punto debole dell'intera produzione. gli oggetti sparsi lungo i tracciati sono e le automobili partecipanti sono disegnati in maniera grezza e poco incisiva. Ammettiamo che su un Amiga 1200 "liscio" mantenendo basso il livello dei dettagli questa mancanza si nota relativamente poco, ma su una macchina a un poco più potente, dove è possibile vedere la grafica con una minore approssimazione, le scarse capacità del disegnatore si notano eccome.

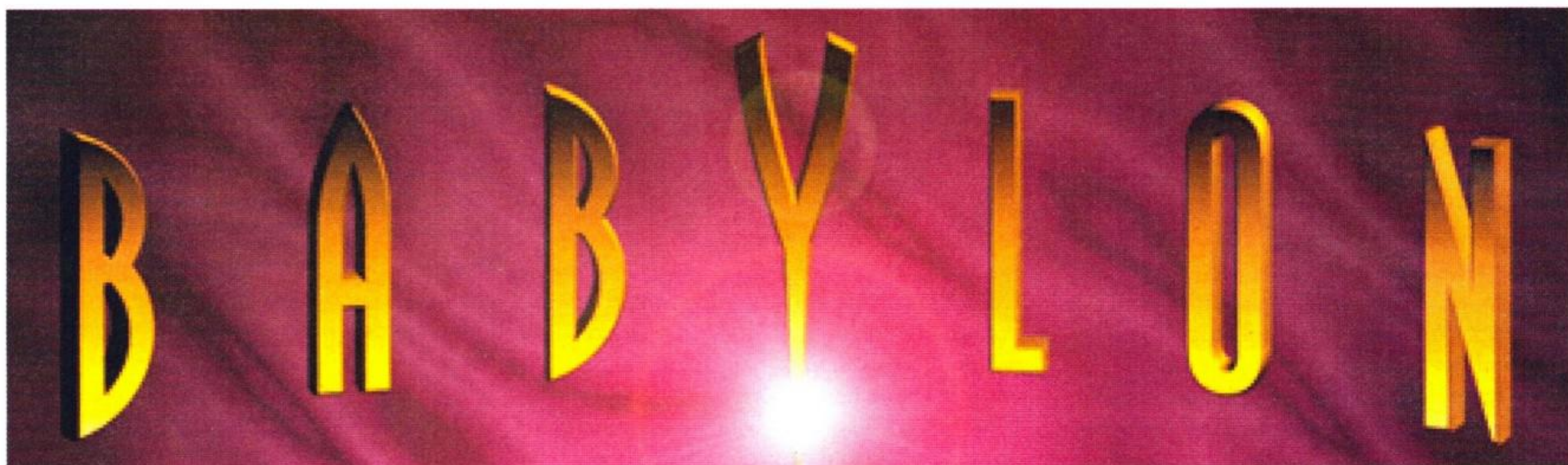
Fabrizio Farenga

XTreme Racing

Genere: Simulatore di guida
Casa: Black Magic
Sviluppatore: Silltunna Software

PC CD-ROM

Gira solo su una macchina AGA (Amiga 1200 e Amiga 4000), e come al solito un processore più veloce di un semplice 68020 è più che consigliabile. Oltre a supportare i normali joystick, è possibile utilizzare anche il Joypad. A breve è prevista una versione su CD-ROM.

DIVENTA AUTORE DI VIDEOGIOCHI

BABYLON

Ciao... ehi, non fate quella faccia! Non credo vi dispiacerà sapere che per questo mese prenderò il posto di David... anzi, DAVID. Poverino... ha qualche problema. Diciamo subito una cosa: il mio nome è Grin... non credo che farete fatica a ricordarlo. Guardate un po' in questa pagina... ecco sono io... no, non iniziate a tempestare di telefonate quelli di COLORS! Non hanno la più pallida idea di dove io abiti, di quale sia il mio numero di telefono... non sanno niente di me, se non il mio nome. Beh, ad essere sinceri, Jacopo sa qualcosa, ma io e lui abbiamo un patto.... non c'è nemmeno il bisogno che io mi preoccupi. A proposito... quei ragazzacci di COLORS non hanno solo questa mia immagine... ne hanno qualcuna in più. Perché non gli chiedete come hanno intenzione di usarle!
Perché non ve lo dico io? Ma io già lo so... e poi, anche la scritta più grande che c'è in questa pagina mi sembra abbastanza chiara!
Ma ora basta parlare di queste cose!
Perché non provate a chiudere gli occhi... niente paura, ci sono io qui con voi!
Dicevo, provate a chiudere i vostri occhi, i vostri bellissimi occhi, poi.... ecco, state volando, alti, sotto di voi un mare limpido e sconfinato, volate... volate... l'aria accarezza il vostro corpo... Riuscite finalmente a scorgere un'isola.
Una strana isola; anche se non è molto grande, riuscite a vedere ogni tipo di situazione climatica: foresta, deserto, ghiaccio, montagna... vedete un castello... ve lo dico io che è un castello, fidatevi! Lasciatevi accompagnare... entrate... c'è un bellissimo letto...
Io adoro il sesso! Non siete d'accordo con me? Non ne dubitavo... devo dire, però, che mi rompe un bel po', la mattina dopo, trovare qualcuno che bivacca nel mio letto! Questo proprio non lo tollero! Dite che potrei fare un'eccezione per voi? Uhhmm, non lo so, ci dovrei pensare... ci posso pensare, se proprio vi fa tanto piacere. Vedremo! Questo mese mi piacerebbe introdurvi nel mondo di BABYLON... credo che si fosse già capito!

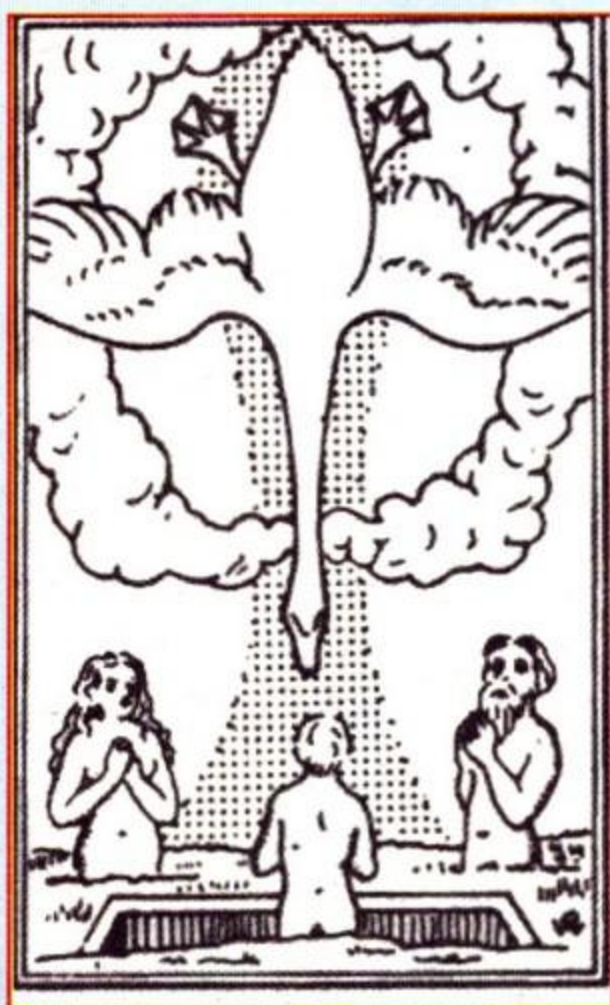
Cos'è BABYLON? La risposta è molto semplice... si tratta di un mondo incantevole, sensuale, dove due donne cercheranno di prevalere una sull'altra... Uomini?
Oh beh, ci mancherebbe altro... ci sarà Grey... vi assicuro che avrà il suo bel da fare, ci sarà Lord Gray... ovviamente non mancheranno i cattivi, KAME, MUGAI, BALAOL, BYORKAL... ma non voglio anticiparvi troppo... almeno in questa pagina... ciao, ciao!

Rasta

KROGMA SBARAVDLISS III - CHOKAPITOPOKO

Pensavate di esservi liberati dall'incubo? Pensavate che *rastapasta@planetrasta* fosse il nome del campione del mondo di curling? Pensavate che nessuno mi avrebbe mai più permesso di scrivere una sola riga? Pensavate male! Ah, ah, ah....
Sono ancora qui e non ho nessuna intenzione di andarmene. Ciapa lè!
Eh, eh, eh... dunque, Maggio e giunto, unto e bisunto, direi che è proprio il caso di fare il punto (. della situazione, ovviamente!).
Nel mese di Marzo avete avuto l'incredibile fortuna di apprendere cosa fosse il materiale sorgente! Che culo.
In Aprile, invece, avete scoperto come fosse possibile utilizzare una parte di questo materiale; le foto! Siete decisamente fortunati. Ma adesso è Maggio, ed io che sono saggio dormo sotto un faggio (o forse sono faggio e dormo sotto un saggio? non ci capisco più uno slabiel ma non importa!).
Scherzi a parte, adesso siete già in grado di organizzare tutto il vostro materiale per poterne fare un videogioco. Un videogioco? Mah, amico *rastapasta,* sei proprio sicuro di quello ce dici? Certo che ne sono sicuro. In realtà rimane molto poco da fare, e adesso vi illumino!
Voi avete ricostruito un landscape. Bravi! Adesso inventate una piccola storia! Volete esserne il protagonista? Va benissimo! Volete inventare anche quello? No problem! Io, per esempio, di solito mi calo nei panni di un tizio che vuole conquistare una tipa bellissima. Facile no? Basta ricostruire la personalità e la storia della ragazza che vi piace. Siete a cavallo. Gippy dup!
Adesso il gioco è solo da montare! Solo? S", s"... basta scannerizzare le foto, appiccicarle una all'altra con un tool che le collega, trasformare la vostra storia in dialoghi, inserire le nozioni, qua e la nei dialoghi e... Fatto! Già fatto? Eh s".
Siete dei bravi alunni, quindi, raggruppate le vostre foto, scrivete le nozioni, schematizzate la mappa dei collegamenti, scrivete la storia generale e... speditemi tutto!
Tutto chiaro o... CHOKAPITOPOKO? Io sono qua, disponibile a chiarire ogni vostro dubbio!
Adesso, il gioco lo facciamo davvero, il tempo delle chiacchiere è passato... a voi l'ardua sentenza.

LADY GRIN, GREY, GRIN, LORD GRAY

Un mondo: Babylon. Una donna: Lady Grin. Il suo guerriero: Grey. Una città: Parigi.
Un uomo: Lord Gray. La ragazza dagli artigli: Grin.
Attorno a loro, Devo: un uomo alla ricerca del proprio spirito; Feyda, perfida e bellissima; Fydia, la saggezza, il sacrificio; un sacerdote, Egon; un popolo dalle sconosciute origini, i Gorriak; un altro popolo, custode di un immenso segreto, i Klag.
Una via riscoperta dopo secoli, due mondi tornano in contatto, la volontà di pochi contro il potere degli spiriti elementali.
L'isola di Babylon verrà sconvolta dal ritorno dei demoni: Kame, Mugai, Bjorkal e Balaol. Il destino dell'isola di Babylon nelle mani di un Re oscuro, venuto da un altro pianeta e da un altro tempo, per riparare ad un torto inflitto.
Grey, Lady Grin, Lord Gray e Grin dovranno impedire la distruzione di Babylon.
La loro passione li aiuterà. Il loro cercarsi vicendevolmente diverrà vitale. L'attrazione fisica che li unisce sarà motivo di sopravvivenza.
Grey troverà nelle diafane forme di Lady Grin un'insperata energia. Lord Gray avrà dal ventre di Grin la forza per affrontare i demoni e le ninfe disseminati nell'oscura Parigi.
Incontreranno Kame, ne "Il sogno di Grin"; Mugai, in "Devo il visionario"; Bjorkal, in "Il poeta ed il guerriero"; Balaol nel "La signora delle tenebre". A voi il mondo: BABYLON.

L'ANGELO, IL DEMONE, IL GUERRIERO

GENESI DI UN MONDO

Camminavo già da molto tempo... camminavo, solo, senza una meta. Attorno a me si stendeva una natura di cui non conoscevo le forme. Non riconoscevo gli odori... non sapevo a quali animali potessero appartenere i rumori che si imprigionavano nella mia mente. Non conoscevo nulla del mondo in cui mi trovavo. Nonostante ciò, vivevo in uno strano senso di quiete, ero in pace con me stesso. Ad un certo punto capisco che dove mi trovo potrebbe anche non esserci nessuno. I miei dubbi svaniscono subito: da dietro il fogliame rigoglioso di una strana pianta, vedo arrivare un essere, non saprei definirlo meglio, ha un che di demoniaco, nel suo modo di camminare, nel modo in cui cerca una traccia nell'aria. E' una strana creatura: il suo corpo sembra ricoperto di roccia rossa, in vari punti del corpo gli escono delle punte, niente di rassicurante. Non so cosa stia cercando, probabilmente non sa nemmeno che io sono qui. In ogni caso ciò non mi basta per stare tranquillo!

Finalmente vedo cosa sta cercando. Si dirige a tutta velocità verso una roccia a forma di testa di caprone... geme, emette delle urla terrificanti... lo vedo inginocchiarsi e prendersi la testa fra le mani... sembra colpito da un dolore intensissimo...

Davanti ai miei occhi si materializza uno strano personaggio... so già che il suo nome è Egon ma nel profondo dei suoi occhi trovo un dolce sonno...

Finalmente mi trovo davanti qualcosa che sembra essere stato costruito dall'uomo... non sembra una casa, non sembra niente che io abbia mai visto. Dentro di me sento che potrebbe essere un castello, ma chi vi potrebbe abitare? Spero non la strana creatura che ho incontrato prima nella foresta. Qualcosa mi ci trascina all'interno! Non c'è tempo per pensare. Non importa. Vedo stanze piene di libri antichi ed alambicchi, c'è anche uno strano specchio che mi ricorda qualcosa di familiare... c'è un letto bellissimo, nero. Finalmente sento delle voci, suoni familiari che attraverso il mio orecchio si raccordano al mio pensiero.

Lei è bellissima... il suo nome è Lady Grin, ha la pelle bianca come la luna, i capelli neri come la morte, è dolce il suo sguardo, ma temo che si possa trasformare in qualcosa di terribile da un momento all'altro.

Lui è Grey. Il suo corpo è statuario; il suo sguardo è cupo, c'è molta tristezza nella sua anima... c'è molta consapevolezza di qualcosa che non conosco... loro parlano, si amano, niente e nessuno si cura della mia presenza.

Demoni: uno l'ho incontrato e, per mia fortuna, ne sono uscito vivo. Gli altri si pareranno sul cammino di Grey e Lady Grin tutte le volte che ne avranno occasioni.

Demoni. Demoni e Ninfe. Tutti i giorni, ognuno di noi, è un po' demone ed un po' ninfa. E' il nostro destino. I più fortunati vedono prevalere una parte sull'altra. Non so cosa sia meglio, non so cosa sia peggio... forse il meglio ed il peggio non esistono, sono solo convenzioni... Adesso so però con certezza che le mie paure sono i miei demoni, quelli che si nascondono nel profondo del mio animo, le mie costrizioni, le cose che faccio perchè cos" dicono i canoni di una società che non ho potuto scegliere, le paure dettate dall'essere cresciuto avulso da ogni tipo di difficoltà, ognuno di noi è libero di nutrire i propri demoni.

Ma non disperate... fra di voi ci sono anche le ninfe... e ce ne sono molte. Quando si hanno dei sogni, dei desideri nobili... dei motivi per gioire, la ninfa che è in noi risale in superficie... e respira.

IL SOGNO DI GRIN

Buongiorno... prima di tutto mi presento, il mio nome è Jacopo Mecenero e tutti mi chiamano Jaco. Sono qui per parlarvi di una nuova classe di progetto, ovvero di una nuova idea che noi di COLORS abbiamo avuto per fare videogiochi. Vi chiedo subito una cosa: cosa ne pensate dell'opportunità di vedere giochi che funzionano sotto Windows? Una conseguenza ovvia sembra chiamarsi "alta risoluzione", e mi sembra tutto tranne che una brutta cosa. Ma diciamo qualcosa di più! Perché non creare una situazione di gioco diversa, dove l'interazione di chi gioca non può essere classificata in qualcuna di quelle già esistenti, dove, in poche parole, i meccanismi siano nuovi e traggano esperienza da tutto quanto già esiste nel mondo dei giochi, da quelli di carte a quelli di ruolo, fino ai videogiochi in senso stretto. Questo è quanto ci siamo proposti di realizzare (e direi che ce l'abbiamo fatta).
Un altro punto a nostro favore: volevamo simulare. Intendo dire simulare veramente, sotto ogni punto di vista. Ne è uscita una classe di progetto decisamente interessante... diciamo proprio che non vedo l'ora di giocarci!
Adesso vi introdurrò brevemente i moduli di gioco che sono già ideati, progettati ed in buona parte implementati.
Vi rendere conto molto facilmente che si tratta di una classe di progetto pensata per costruire giochi facili ed intuitivi, anche se i giochi che verranno prodotti saranno tutt'altro che nella norma.
Ma adesso, vediamo di costruirlo assieme; io, per ora, vi auguro buon viaggio e... credetemi, prima o poi avremo ancora occasione di incontrarci!
Ah, dimenticavo... la grafica che vedete nelle prossime tre pagine è stata realizzata solo a titolo di esempio... molto meglio che mettere degli schemini troppo tecnici!

PANNELLO NOZIONI:
Immagine, dati, utilizzi, storia... è la carta d'identità di un oggetto, un luogo o qualsiasi altra cosa che ci permetta di approfondire maggiormente l'avventura. La STORIA prima di tutto, cos'è, da dove viene, chi lo ha creato, che uso ne è stato fatto nel passato. L'USO che se può fare, i suoi poteri, le capacità che da a chi lo possiede. Altri DATI di vario genere, come per esempio come può influenzare la forza o il carattere di chi ne viene colpito, quale conoscenza possiede, a chi la può dare e a chi no.
Ogni elemento che viene trasformato in una nozione diventa un tassello fondamentale nella trama di una storia. **Scoprirete che senza gli Anelli di Klag l'isola di BABYLON non avrebbe avuto alcun futuro! Perché? Un grande potere è stato racchiuso al loro interno!**

STATUS DI UN PERSONAGGIO:
Immagine, dati, poteri, oggetti inventario, storia, informazioni. L'IMMAGINE può essere a figura intera o un mezzo busto, bella descrittiva, curatissima. I DATI sono inerenti al suo status fisico, mentale e spirituale, i suoi dati anagrafici e quant'altro può essere dedotto in base al personaggio in questione. POTERI: non è detto che tutti ne siano forniti ma per chi li ha sarà presente una tabella appropriata. OGGETTI INVENTARIO: durante un'avventura si raccolgono cose, oggetti o altro. La sua STORIA, ovvero un testo in cui si parla di lui, del suo passato e di ogni cosa possa essere necessaria ai fini dell'avventura. Le INFORMAZIONI: cosa sa, cosa ha scoperto. **GREY deve mangiare se vuole essere in grado di affrontare i KAME KRALL messi a difesa della SPACCATURA! Inoltre servono molte energie per cercare i quattro elementi della spada di KRALL.**

MAPPA:
Niente di più semplice! Serve a simulare il movimento dall'alto, quindi deve essere esplicativa dell'area globale in cui si svolge l'avventura.
Deve prevedere la presenza di aree cliccabili, luoghi in cui si può accedere, deve essere dotata di chiacchiere esplicative sul luogo che si sta esaminando. In più, in questi giochi per Windows, la mappa è animata in modo tale da far capire a chi gioca dove si trovano i nemici, quali sono i territori che ha conquistato e quali sono quelli che ha perso definitivamente. **Bisogna spostarsi velocemente dal villaggio dei Gorriak, dove Grey ha appena parlato con Mugi, al lago KLATO HA... forse Grey riuscirà in questo modo ad incontrare Fydia!**

COMBATTIMENTO:

Questo modulo di gioco viene completamente stravolto rispetto alla norma dei videogiochi presenti sul mercato. Il layout grafico sarà composto dalle figure dei due avversari, inoltre saranno continuamente visualizzati i parametri vitali dei protagonisti dello scontro.

Il combattimento sarà parzialmente automatico, nel senso che chi gioca deciderà con quali armi attaccare il nemico, opzionandole dall'inventario.

Ad attacco corrisponderà una reazione e quindi un'animazione. L'esito dello scontro sarà stabilito dalla variazione dei parametri di cui sopra. Saranno sempre presenti sullo schermo le armi e gli oggetti di varia fattura che ogni contendente deciderà di utilizzare nello scontro. **GREY deve affrontare i KAME KRALL, i mostri alati protettori del segreto di KRALL... sono forti ma poco veloci...**

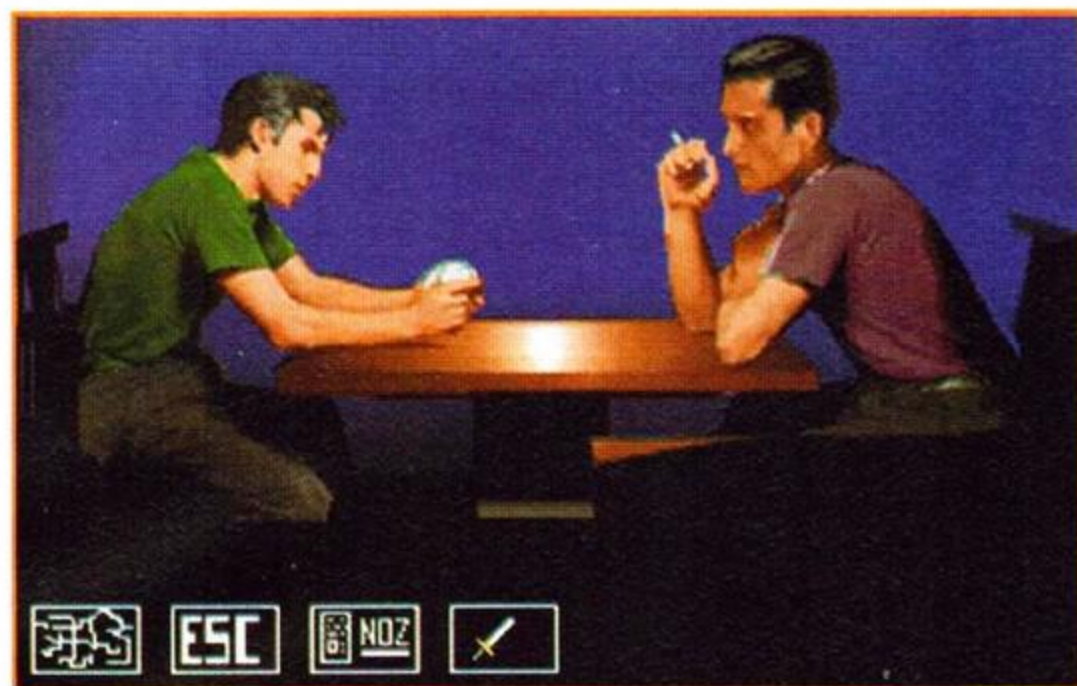
DIALOGHI:

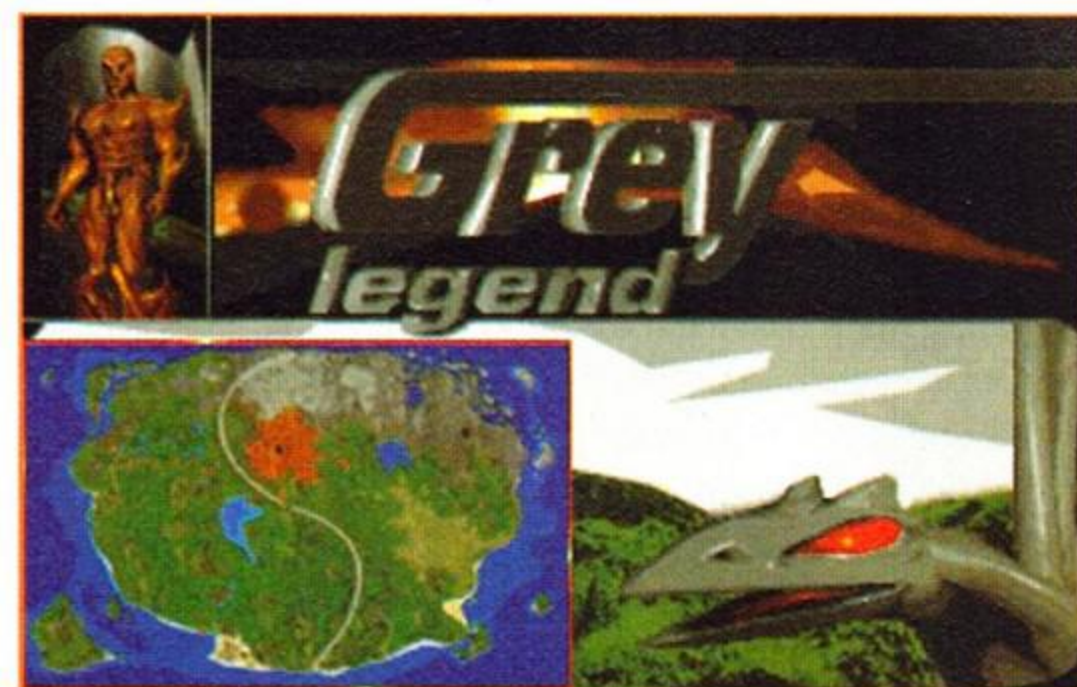
Anche nei dialoghi c'è un'interessante variazione rispetto alla loro concezione comune. Non sono previsti dialoghi caratteriali, ma è stata implementata la possibilità di variare il modo in cui si dicono le cose. Quindi è presente un indicatore, dov'è possibile variare la propria positività e la propria ostilità. Questo durante tutto il corso del dialogo, di modo che si possa variare l'atteggiamento del protagonista in base allo sviluppo del dialogo. Ecco che, chi gioca, ha la possibilità di variare il modo in cui dice le cose, dando impressioni diverse al personaggio con cui sta dialogando. Dal punto di vista grafico, il dialogo è sempre ricco di inquadrature, come il primo piano, il mezzo busto, la figura intera ed ognuna di queste è dotata di un buon numero di animazioni. **LORD GRAY deve incontrare Marie... lei è la Direttrice del Louvre, è una strana ragazza, forse è meglio non aggredirla ed essere molto educati con lei.**

AMBIENTI:

Abbiamo due diverse versioni per ogni ambiente: la prima volta che vi si arriva, il giocatore può godere di un'immagine a tutto schermo dell'ambiente che sta esaminando. Dalla volta successiva in poi, ogni volta che si entra in questo ambiente si trova: un'immagine dell'ambiente che occupa parte dello schermo, quindi un'icona nel caso ci sia un personaggio con cui si può interagire parlando, un'altra se c'è un personaggio con cui si può combattere, un'icona se ci sono oggetti particolari, ed icone per ogni elemento che si andrebbe poi a definire in base alla trama specifica del gioco. Rimarrebbe comunque una descrizione dell'ambiente, con la relativa possibilità di vederlo a schermo intero ed una serie di tasti per ogni azione possibile. **Cosa nasconde il tempio nel deserto? Come bisogna fare per riuscire ad entrare? Una leggenda dice che al suo interno si nasconde un giardino da favola.**

DATI DEL TEMPO REALE:

Come vi state comportando? Cosa pensa la gente di voi? Da quando avete prese in mano il "caso" la criminalità organizzata è aumentata o è diminuita? Pioverà domani? INFORMAZIONI, REALTA', FICTION... tutto questo e molto di più. Non più voi contro un nemico implacabile, ma voi esposti ai giudizi della gente... Cosa direbbe l'opinione pubblica se per catturare un vostro nemico distruggeste un autobus pieno di bambini? Provate a chiedervi perché sia necessario un modulo di gioco come questo! Pensate forse che se il vostro personaggio fosse frustrato, deluso, stressato potrebbe avere la stessa lucidità di ragionamento che se fosse tranquillo, rilassato e padrone della situazione? Io penso di no! Ecco che abbiamo pensato di caratterizzare il suo stato psicofisico. E conosco gente che se piove, si sente abbattuta! **La Direttrice del Louvre ha deciso improvvisamente di lasciare la sua carica! Lord Gray, un importante collezionista di libri antichi è stato visto in compagnia della duchessa dell'Algarve!**

SCENE:
Ricordate Blade Runner? Un punto fondamentale per smascherare i replicanti era sondare nei loro ricordi. Un personaggio con un passato è un vero personaggio, altrimenti rischia di essere un pupazzo.
Personaggi più umani è uno dei nostri scopi. E poi, DEDUZIONI, ho ottenuto un'informazione, ho incontrato un personaggio e deduco qualcosa che lo riguarda. EVENTI: mentre il protagonista fa una cosa, in tutt'altro posto ne succede un'altra che va ad influenzare la trama. Non un personaggio che si muove in un mondo statico, ma un personaggio che si muove in una storia, dove non è solo, e tutti gli altri fanno la loro parte. **Il castello di Lady Grin sta cadendo sotto i colpi dei messaggeri di KAME! Nel frattempo KAME e Fydia hanno iniziato il loro rituale di accoppiamento.**

TESTATA:
All'inizio di un gioco dovete sapere tutto quello che vi serve per poter iniziare a giocare. Ovvio direte voi! Ovvio fino ad un certo punto, dico io! Sì, perché come minimo serve una bella COVER: ben fatta, curata... anche l'occhio vuole la sua parte, e subito! Poi non sarebbe male che l'utente potesse scoprire tutti i moduli di gioco, ed il relativo utilizzo, senza dover fare il benché minimo sforzo. Tutto questo vi eviterebbe la consultazione di lunghissimi manuali... consentendovi di iniziare a giocare subito! Bellissimo... ma, come si fa? Non c'è problema... dopo la cover, abbiamo pensato di inserire una sequenza animata che spiega il funzionamento dei vari quadri!
Ne più ne meno che un piccolo trailer, dove tutto diventa chiaro in modo... lampante!

AMBIENTI SPECIALI:
Prevediamo che in una città ci siano degli ambienti speciali, o di servizio, dove possiamo comperare cibo, armi, oppure ambienti dove possiamo addirittura vendere cose che ci appartengono. Può capitare di avere necessità di soldi e di essere costretti a vendere o ad impegnare qualcosa che ci appartiene. Ogni ambiente è quindi dotato dell'inventario delle cose che ha a disposizione; un particolare parametro indica la possibilità economica del protagonista, la necessità di mangiare, anche quella di dormire, nel caso sia troppo lontano da casa sua o per qualche altro motivo. **Nella stanza delle scienze del castello di Lady Grin, Grey ha a disposizione libri, pozioni, medicamenti... Klag e Mugi gli possono fornire le armi ma... ovviamente vogliono qualcosa in cambio e sta a Grey andare a cercare le cose che interessano a quei due!**

SPOSTAMENTI:
Sono schermate di intermezzo, utili nella simulazione dello spostamento, su mappa per esempio, ed in grado di dare a chi gioca informazioni sul tempo impiegato, sulle condizioni dell'auto, in caso ce l'abbia. Non hai benzina? Prima devi andare a comperarla, poi potrai usare la macchina. Se il protagonista non usa la macchina ma si sposta a piedi, impiegherà 1 ora invece di 10 minuti, con le conseguenze che ne deriveranno. **La maggior parte delle volte Lord Gray usa i mezzi pubblici... metropolitana, autobus... solo quando il tempo è tiranno decide se chiamare un taxi, che è la cosa più indicata nel traffico metropolitano di una Parigi caotica ed isterica, o usare la sua auto... sì, meglio andare in taxi... costa un po' di più ma i nervi saltano solo al conducente!**

AMBIENTE GENERICO COMPOSTO:
Vanno ad arricchire lo scenario proposto dalla MAPPA.
Non c'è la locazione relativa ad un ambiente?
Potrebbe esserci un ambiente generico! Sono modulari, ma vi si possono raccogliere oggetti di qualsiasi natura. Avete fame e siete in un bosco? In uno di questi ambienti potreste raccogliere un po' di frutta e mangiarvela. **Grey conosce ogni anfratto della foresta oscura... sa quando può raccogliere un particolare tipo di bacca, aspro ma molto nutriente... sa dove cercare una roccia chiamata "Corna del caprone" data la sua forma molto particolare".**

ALLA FINE FU... IL CONCORSO!

IL CONCORSO... qualcuno iniziava a credere che in realtà non esistesse, che si trattasse solo di un'entità in grado di aleggiare nell'aria fra Bologna ed il resto della penisola. E invece no! Eccoci qui, puntuali come un treno inglese, per sentenziare il dovuto!
"Nooooooo..."... immagino le vostre grida, giovani ideatori di videogiochi con le mani nei capelli. Lo so, volete aspettare ancora qualche secondo prima di scoprire chi di voi è stato il più meritevole di nota, chi ci ha tenuto svegli qualche notte con un soggetto che più che un soggetto (appunto) sembrava la sceneggiatura di un kolossal!
Devo dire che siete stati veramente incredibili!
Qui in via Casteldebole 4/3 è arrivato un po' di tutto: racconti enciclopedici, microsceneggiature per videogiochi da polso, immagini in altissima risoluzione e schemi intricatissimi per alberi soluzione che il campione del mondo di videogiochi potrebbe risolvere forse (più no che sì) con almeno 5 anni di applicazione costante.
Ma, bando alle ciance, finalmente scoprirete qualcosa di nuovo sul vostro futuro!
Si dia ora inizio alla "PREMIAZIONE DEL CONCORSO - DIVENTA AUTORE MULTIMEDIALE CON K -..."

E' chiamata a deporre la Principessa Suzanne del sacro impero di Cryland...
Ordunque... hrrumpf... in virtù del potere che mi è stato conferito, in primis dal notaio uff. cav. dott. unico ed inestinguibile, alto, magro e bellissimo, notaio dei notai, presidente onorario di tutti i concorsi multimediali, aiuto postino alle poste di Bologna, il grande ed unico Mark Angel..., in secundis dal fato, hai TU meritato il seguente compito a casa:
COMPITO PER LA PRINCIPESSA SUZANNE:
Nelle pagine precedenti hai potuto leggere qualcosa riguardo il mondo di BABYLON... bene! Ci piacerebbe che tu sviluppassi la descrizione di almeno 10 ambienti, castelli, templi, grotte, villaggi, radure tanto per fare un esempio. Questi ambienti potrebbero appartenere al presente di Babylon (viste le illustrazioni? Belle eh?), al passato di Babylon, al suo futuro... quello che preferisci. Devi però fare attenzione! Niente di colossale, nulla di prolisso... come si potrebbe organizzare... dunque, vediamo un po'...
Potresti fare così: per ogni ambiente una scheda, in ogni scheda una breve descrizione riguardante l'aspetto di questo ambiente, quindi, in modo molto didascalico, il maggior numero di informazioni che riesci a concepire. Un esempio? Okkey, ti faccio un esempio... hrrumpf... potresti dire chi sono gli abitanti del castello (supponiamo che tu voglia descrivere un castello), la sua collocazione sull'isola (deserto, spiaggia, foresta?), il periodo di massimo splendore, la sua importanza strategica, i personaggi che sono passati in questo luogo... poi vedi tu!
Tutto chiaro? Molto bene! Il notaio dei notai, Sbilief figlio di Gloin, Krogma di Pronuba IV attendono con impazienza. Buon lavoro.

Ora chiamo a deporre ATHAT maestro dell'ordine dei ROSA CROCE...
Ordunque... hrrumpf... in virtù del bla, bla, bla, conferitomi da tizio e dal culo spropositato degli eventi, hai TU meritato il seguente compito a casa:
COMPITO PER ATHAT:
Anche per te il punto di partenza è il mondo di BABYLON. Qualche dubbio? Impossibile! Non sono ammessi dubbi di natura alcuna.
Il tuo compito è quello di sviluppare almeno 10 personaggi da poter calare in questo landscape. Personaggi! Quelli che ritieni più adatti... guerrieri, stregoni, sfortunati di passaggio sconvolti dagli eventi, ragazze dallo sguardo sfuggente e dalla vita contrastata... tutti quelli che vorresti vedere nel mondo di BABYLON... anche per te, è ovvio che possono essere appartenuti al passato dell'isola, al futuro, al presente... come meglio credi!
Prolisso? No! Colossale? Tanto meno! Anche a te propongo di fare una scheda per ogni personaggio, ne descrivi l'aspetto, brevemente, e poi, didascalicamente, le caratteristiche che lo contraddistinguono... velocità, intelligenza, energia, fortuna, carisma, coraggio... le conoscenze, scritture segrete, storia, cartografia, geografia... nonché le abilità, le armi e quanto credi possa essere necessario!
Tutto chiaro, vero? Attendiamo con impazienza!

Ora chiamo a deporre Mr. Allbright presidente della Laris L.T.D....

... hrrumpf... vediamo un po'... in virtù di X e grazie a Y, c'è un compito a casa anche per te:

COMPITO PER MR. ALLBRIGHT:

L'argomento è BABYLON... ovviamente... la mia proposta per te e di creare... diciamo, almeno 10 (come sono originale!) oggetti fra armi e mezzi meccanici vari! "Come?", dirai tu! "E' molto semplice!" rispondo io, senza però darti aiuto alcuno! Sono troppo cattivo? Vabbè, allora qualche piccolo indizio lo do anche a te.

Diciamo che sarebbe necessario un layout grafico, magari da diversi punti di vista. Quindi non sarebbe sgradita una breve descrizione testuale, tanto per chiarire quello che si è voluto illustrare.

Poi, gioia delle gioie, una bella tabella esplicativa... cos'è, come non è, cosa fa, dove va, dove non va, chi ce l'ha, chi no, quando è stato costruito/a, come funziona, chi la posseduta/o ed altri migliaia di informazioni simili.

Non mi sembra una cosa molto difficile, non trova Mr. Allbright? Faccia un buon lavoro, qui almeno 20 futuri dominatori del mondo aspettano con impazienza la sua missiva.

E infine, perché siamo giunti all'ultimo dei quattro vincitori.,..

Chiamo a deporre TA-CHUANG...

... sono distrutto da tanto lavoro, quindi vado oltre i convenevoli, "hrrumpf..." compreso! Ecco a te il compito a casa:

COMPITO PER TA-CHUANG:

BABYLON... non c'è nemmeno il bisogno che io specifichi ulteriormente.

Vediamo, mio caro TA (posso chiamarti così, vero? O preferisci un diminutivo tipo, che ne so, Chuangino, Chuangy... boh, non caliamoci ulteriormente nell'orrido!).

Mi piacerebbe che tu descrivessi qualche scena, diciamo... una decina (ih, ih, ih...).

Cosa ci potrebbe essere in queste scene? Mah, questo lo puoi decidere tu, per esempio un dialogo fra un ignaro visitatore ed Egon il saggio, uno scontro fra due demoni (hai visto Kame e Balaol? Ecco, appunto...).

Come dovrebbero essere queste scene? Io direi che prima di tutto serve una bella illustrazione, a colori, fatta come Korgil comanda (Korgil=divinità Stolteca del periodo Fuji, n.d.r.). Poi... un testo, narrativo, un dialogo, ciò che più si addice alla scena che vuoi descrivere.

Attendo il tuo ottimo lavoro... io e tutta la delegazione sulla Terra degli Shimizu Verdi.

Un'ultima raccomandazione che vale per tutti i vincitori: lavorate sul dettaglio, non fate nulla di mastodontico, ma lavorate bene. Mi raccomando!

Ce l'ho fatta... sono riuscito a premiare i quattro vincitori del concorso "DIVENTA AUTORE MULTIMEDIALE CON K".

Ma... mi sorge un dubbio... noi di COLORS abbiamo una vaga idea di chi siano i vincitori, ma voi? Beh, io credo che qualcuno sia stato fulminato all'istante, però SUZANNE, ATHAT, Mr. ALLBRIGHT e TA-CHUANG potrebbero essere ognuno di voi... non c'è dubbio, l'avventura continua...

KROGDAM SBARAVDLISS IV - KOLLABORI?SY?PRAFO!

Tocca sempre a me concludere!
Avete capito chi sono? Ovviamente sì! *Rastapasta@planetrasta* è ancora con voi per l'appuntamento mensile con K.S. (KROGDAM SBARAVDLISS)!

Non so se ci avete fatto caso: questo mese K.S. è raddoppiato (visto le vostre continue richieste)... PRAFI!

Io attendo, leggo, rimugino... come cosa? Ma le vostre lettere ovviamente! Non mancate, continuate a bersagliarci con i vostri disegni, i vostri storyboard, i vostri racconti... non ne avremo mai abbastanza!

Ovviamente sapete tutto! Per chi invece non sa, l'indirizzo non è ancora cambiato: COLORS - "DIVENTA AUTORE MULTIMEDIALE CON K" - via Casteldebole 4/3 40132 Bologna. E-mail: raven@colors.italia.com, http://www.italia.com/colors.

Mi raccomando... FATE SEMPRE DEL VOSTRO MEGLIO!

Testi: Stefano Ferrarini, Jacopo Mecenero, Rastapasta@planetrasta
Immagini: Aldino Rossi, COLORS

Forse non mi crederete! Nel momento in cui sto scrivendo queste ultime righe, mi vengono consegnate 2 nuove lettere (vostre ovviamente!).

Addirittura c'è un tale che dice di avere una scheda sonora NORVEGESE (la TRIKLEJYK 9000 4 bit prot) e mi chiede se i nostri videogiochi saranno compatibili anche con questi 'device' di minor diffusione!

Ma certamente... se dopo che avrai comprato RAVEN 1 la tua scheda non funzionerà alla perfezione, mandaci le specifiche della TRIKLEJYK e noi ti faremo avere un preventivo!

Netscape - [Computer One Network]

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help

Stop

Location: http://www.computerone.it

What's New! | What's Cool! | Handbook | Net Search | Net Directory | Software

network

COMPUTERONE®

http://www.computerone.it

Sono gia' oltre **30.000** *gli utenti che collegandosi con il nostro dominio ne permettono il continuo sviluppo. Sono infatti state aggiunte nuove aree quali quella dedicata agli Accessori e quella dedicata al Family Software ed alle utility. Ecco alcuni esempi:*

MODEM FAX USROBOTICS
SPORTSTER WINMODEM 28800 INTERNO

Lo strumento ideale per chi utilizza trasmissioni modem o fax con il supporto di Windows. Questo apparecchio prodotto dalla nota Casa Americana, si colloca ai vertici del mercato per la sua alta tecnologia e precisione. Semplicissimo da utilizzare, non richiede nessun tipo di settaggio esterno. Il programma fornito prevede un autotest del computer e del sistema utilizzato (anche WINDOWS 95) e il modem viene autoconfigurato. Le Rom interne sono predisposte per un auto-aggiornamento da 28.800 a 33.600 GRATUITO. E' sufficente collegarsi alla BBS UsRobotics (istruzioni allegate). Caratteristiche tecniche: Permettere di ricevere e spedire fax anche mentre si utilizzano altre applicazioni. Supperta lo standard reale ITU-T V.34 a 28.8 Kbps, V32 bis a 14.4 Kbps. Compatibile con tutti gli standard universali V.34,V.32bis, V.32, V.22bis, bell212A /V.22, V.23, V.25 e bell 103/V.21. Controllo di errore V.42/MNP 2-4 e compressione dati V42bis/MNP 5 per performances fino a 115.2 Kbps! Supporta fax di classe I e 2 V.17 a 14.4 Kbps, V.29 a 9600 bps e V.27 ter a 4800 bps Gruppo III. Help screen direttamente su computer.

L. 295.000 iva inclusa

MODEM FAX USROBOTICS
SPORTSTER VOICE 28.8/33.6 Kbps + PERSONAL VOICE MAIL

Un altro prodotto ad alta tecnologia corredato da un sistema voice Full Duplex (gli utenti parlano ed ascoltano senza interruzioni) . Contiene inoltre il sistema PERSONAL VOICE MAIL con multiple pailboxes personalizzate che consente di riceve messaggi direzionandoli a diverse mailboxes grazie alla pressione dei tasti telefonici. Riconoscimento automatico dei fax,voci o dati in arrivo, diverse suonerie avvertono dell'arrivo dei fax,voci o dati. Il sistema "FAX SU RICHIESTA" permette agli utenti chiamanti di selezionare le preferenze grazie ad un menu' semplicissimo. Possibilita' di ascolto e registrazione dei messaggi tramite il proprio telefono o attraverso casse e microfoni esterni. Caratteristiche tecniche: Permettere di ricevere e spedire fax anche mentre si utilizzano altre applicazioni. Supperta lo standard reale ITU-T V.34 a 28.8 Kbps, V32 bis a 14.4 Kbps. Compatibile con tutti gli standard universali V.34,V.32bis, V.32, V.22bis, bell212A /V.22, V.23, V.25 e bell 103/V.21. Controllo di errore V.42/MNP 2-4 e compressione dati V42bis/MNP 5 per performances fino a 115.2 Kbps! Supporta fax di classe I e 2 V.17 a 14.4 Kbps, V.29 a 9600 bps e V.27 ter a 4800 bps Gruppo III. Help screen direttamente su computer. Monta una seriale veloce tipo UART 16550. Richiede Windows (3.x o 95).

L. 389.000 iva inclusa

Document: Done

COMPUTER ONE

BRUCIA DALLA VOGLIA DI DIVERTIRVI !

H T M L

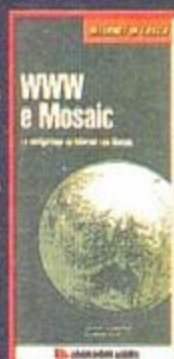
Il linguaggio per creare pagine WWW su Internet. Un'analisi dei principali elementi del linguaggio di formattazione Hypertext Markup Language che ha contribuito non poco allo del WWW e del boom di Internet, grazie anche alla sua estrema semplicita' di uso.

LIBRO in italiano 9.500

POSTA ELETTRONICA E FTP

Posta elettronica con Eudora e trasferimento files con WS-FTP, la possibilita' di recuperare informazioni e programmi in maniera anonima da ogni parte del mondo e le potenzialita' intrinseche di Eudora, che hanno portato un gran numero di persone ad utilizzarlo quasi quotidianamente per interscambi di messaggi personali e professionali.

LIBRO in italiano 9.500

WWW E MOSAIC

La navigazione su internet con MOSAIC, l'analisi nel dettaglio di uno dei piu' famosi browser utilizzati su Internet.

LIBRO in italiano 9.500

TELNET

I servizi Internet in Windows Telnet, il primo servizio di Internet che consente il collegamento da una postazione di lavoro locale ad un qualsiasi computer connesso alla rete.

LIBRO in italiano 9.500

ARCHIE E STRUMENTI DI RICERCA

Analisi di alcuni client per Windows quali WS-Finger, Ws-Ping, Ws-Archie, come reperire su Internet le informazioni utili al proprio lavoro, che sono sparse per il mondo!

LIBRO in italiano 9.500

NEWSGROUP

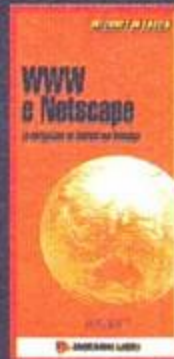
La consultazione dei forum di discussione su Internet, un'analisi attenta delle potenzialita' e delle problematiche correlate alla diffusione delle news.

LIBRO in italiano 9.500

GOPHER

La ricerca delle informazioni nella biblioteca virtuale con Gopher, il programma che ha dato una una notevole spinta all'ingresso dell'informazione multimediale su Internet.

LIBRO in italiano 9.500

WWW E NETSCAPE

La navigazione su Internet con Netscape. Tutte le nozioni base per un corretto uso del programma di navigazione piu' utilizzato nel mondo Internet.

LIBRO in italiano 9.500

E' FACILE INTERNET

Questo libro fornisce tutti gli strumenti per apprendere a navigare in Internet: un efficace corso ampiamente illustrato con esercizi passo dopo passo, il software per effettuare la connessione ed un ACCREDITO ASSOLUTAMENTE GRATUITO per la durata di 15 giorni per gentile concessione di TELNET. Include un Disco contenente tutto il necessario per i collegamenti e la gestione della posta.

LIBRO in italiano 29.000

CREARE UN SERVER INTERNET CON WINDOWS NT

Norme, consigli e strumenti per implementare il proprio server, richieste hardware e software, amministrazione di un sistema. Contiene un CDROM con il software completo per creare un server Internet Windows Nt per il WWW .

LIBRO in italiano 39.000

CREARE UN SERVER INTERNET CON UNIX

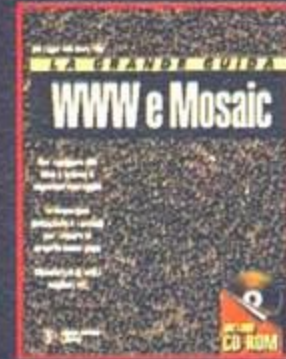
Norme, consigli e strumenti per implementare il proprio server. Elemnti di base di Internet e nozioni sulla sicurezza. Impostazione ed amministrazione del sistema. Include un CDROM contenente LINUX e tutto il necessario per costruire un server INTERNET.

LIBRO in italiano 49.000

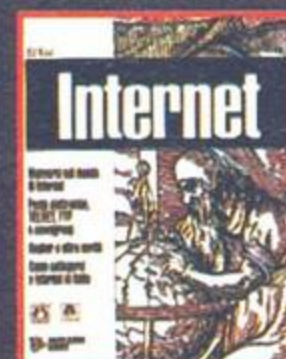
USARE SUBITO HTML

Acquisire in breve tempo i concetti di base del linguaggio HTML, creare documenti HTML di grande impatto visivo, collegare le pagine create ad altri siti Internet. Quasi 200 pagine!!

LIBRO in italiano 29.000

GRANDE GUIDA WWW e MOSAIC

Per navigare nel Web e trarne il massimo vantaggio, informazioni dettagliate e consigli per creare le proprie homepage, gli indirizzi di tutti i migliori siti,contiene un CDROM con gli strumenti necessari per destreggiarsi nel WEB compresa una versione completa di ENHANCED MOSAIC. OLTRE 800 PAGINE!!

LIBRO in italiano 95.000

INTERNET

Muoversi nel mondo di Internet, posta elettronica,; Telnet, Ftp e newsgroups, gopher ed altre novita', come collegarsi ad Internet in Italia. Tutto quello che devi sapere per navigare in Internet. Quasi 500 pagine!

LIBRO in italiano 65.000

E' FACILE WWW e NETSCAPE 2

Come utilizzare Netscape 2, navigare nel Web, individuare rapidamente le Homepage piu' interessanti con le funzioni Bookmarks e History, visualizzare immagini e filmati ed ascoltare clip audio, il tutto rapidamente e senza alcun sforzo!!

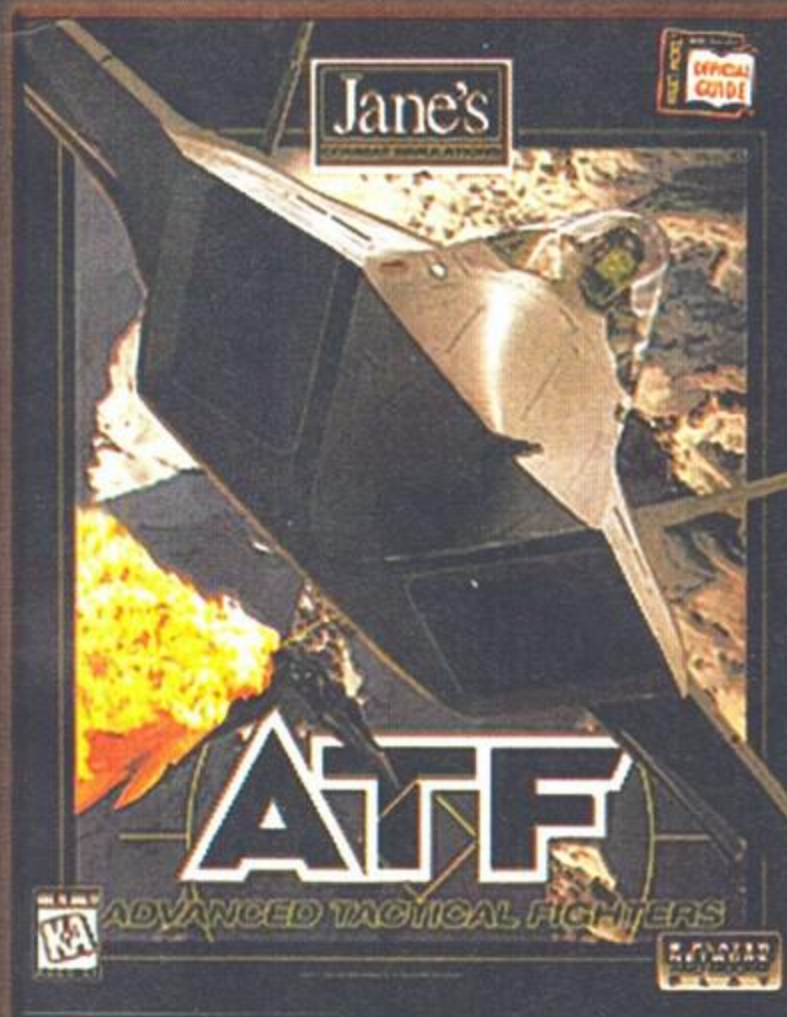
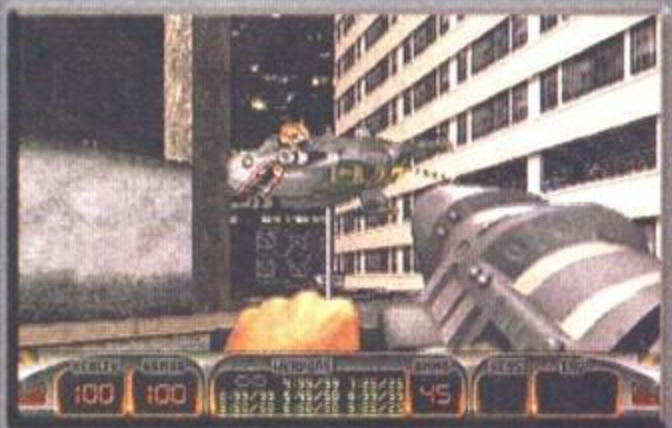
LIBRO in italiano 29.000

USARE NETSCAPE

I concetti di base di Internet e di Netscape, utilizzare Netscape per E-mail, newsgroups, FTP, Telnet e Gopher, elenco completo dei siti Internet interessanti, installare e configurare NETSCAPE NAVIGATOR. Tutte le versioni del programma per Windows, Macintosh e X-Windows Motif. 3 livelli di apprendimento per principianti, intermedi ed esperti. OLTRE 300 PAGINE!!

LIBRO in italiano 49.000

Vendite per corrispondenza tel. 051-343504

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRESA

COMPUTER ONE

BRUCIA DALLA VOGLIA DI DIVERTIRVI !

ATLANTIS INTERNET
Una raccolta completa di tutte le utilities necessarie per navigare su Internet.
PC CDROM 59.000

EXPRESS NETSUITE + NETSCAPE 2.0
Include il miglior navigatore per Internet NETSCAPE 2.0 con registrazione e manuale ed una serie di utilities dedicate alla gestione di Internet quali: Surfwatch, Internet Phone, Microfono multimediale per PC e molti "plug-ins" per Netscape: VR Scout, Real Audio, Shockwave, Acrobat Reader, WebShow, VDOlive. Il tutto compatibile sia per PC cheper Macintosh!.
PC CDROM/MAC CDROM 89.000

INTERNET MANIA
Dalla Corel un prodotto indispensabile per tutti gli appassionati di Internet. Contiene 8 utilities: Web page Update notifier che permette di rilevare i cambiamenti dei siti abitualmente visitati, Lycos Web Search, che permette di semplificare le ricerchdi oltre 400.000 siti grazie ad una comoda interfaccia "punta/clicca, Web Catalog, un elenco aggiornatissimo di quasi mezzo milione di siti Internet, News Scan, che permette la ricerca in Usenet tra oltre 10.000 newsgroups ed oltre 100.000 messaggi inviati ogni giorno, COREL FTP, un fantastico programma di accesso via FTP, Personal Web server per monitorare gli accessi alle singole pagine, Home page author, per editare le pagine in HTML. RICHIEDE WINDOWS 95.
PC CDROM 59.000

INTERNET TOOLS
Dalla Infomagic una raccolta completa di utilities per Internet e server Internet: CMU e MIT SNMP per Unix, gestione e sicurezza per Unix, Daemons Network per Unix (ftpd, gated, routed, named e bind), Lan pocket monitor per Unix, implementazioni SLIP e PPP per Unix ecc.
PC CDROM 36.000

JAVA
Il programma completo dedicato alla creazione ed allo sviluppo di pagine WEB .
PC CDROM 59.000

JAVA STARTER KIT
Il programma completo per editare pagine web con l'evoluto linguaggio JAVA della Symantec. Contiene il Symantec Cafe' Lite e il Java Developers Kit 1.0. Compatibile con Windows NT e Windows 95.
PC CDROM 149.000

NETSCAPE 2.0
Il programma di navigazione piu' utilizzatyo in assoluto si Internet ora in versione ufficiale con manuale e licenza
PC CDROM/MAC CDROM 59.000

LOST IN TIME 1 e 2
In versione economica con MANUALE E SOFTWARE IN ITALIANO
PC CDROM 47.000

TIE FIGHTER COLLECTOR
In versione economica con MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 47.000

WING COMMANDER 3
In versione economica con MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 47.000

DARK FORCES
In versione economica con MANUALE, SOFTWARE E PARLATO IN ITALIANO
PC CDROM 47.000

WOODRUFF
In versione economica con MANUALE, SOFTWARE E PARLATO IN ITALIANO
PC CDROM 47.000

INCA 2
In versione economica con MANUALE, SOFTWARE E PARLATO IN ITALIANO
PC CDROM 47.000

WARCRAFT 2
Finalmente disponibile la versione completamente in italiano, sia gioco che manuale!!
PC CDROM 95.000

DIVE THE CONQUEST OF SILVER EYE
Una incredibile avventura in 3D ambientata in un antico covo dei pirati situato nelle profondita' degli abissi marini. Riuscirai a sopravvivere alle insidie ed alle aspre battaglie che dovrai superare contro le creature sottomarine? R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM 66.000

COMMAND & CONQUER + WARCRAFT 2 TOOL DISK
Un CD che comprende: 27 nuovi livelli multiplayer, 17 nuovi livelli single player ed una serie di utilities per C&C; 42 nuove mappe in single player, 59 nuove mappe in multiple player ed una serie di utilities per Warcraft 2.
PC CDROM 49.000

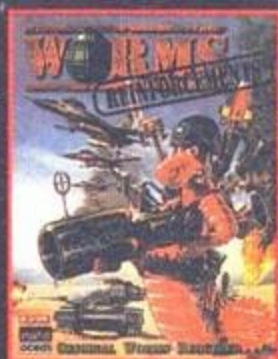
Vendite per corrispondenza tel. 051-343504

COMPUTER ONE

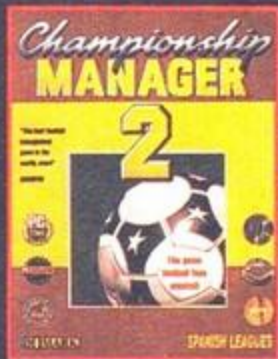
BRUCIA DALLA VOGLIA DI DIVERTIRVI !

ABUSE

Una azione sfrenata a 360° ! Scienziati militari hanno condotto diaboligi esperimenti per creare incredibili creature mutanti. Tu sei l'unico che puo' impedirne l'invasione. A tua disposizione un arsenale completo. Una speciale utility ti permette di creare nuovi livelli, dovrai distruggere muri e pavimenti per scoprire stanze segrete, Opzione multiplayer NETWORK per 8 giocatori. R.H. 486DX2 + 8MB.

PC CDROM 99.000

WORMS REINFORCEMENTS

Il data disk contenente tutti i drivers per il suporto Network e modem. Nuove colonne audio stereo, nuove armi e munizioni, utility per personalizzare la grafica, oltre 15 nuove opzioni di gioco, oltre 20 nuovi scenari e tanto altro ancora!! Richiede il programma originale Worms.MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM 39.000

CHAMPIONSHIP MANAGER 2 SPAGNA LEAGUE

Il miglior manageriale di calcio ora con tutte le squadre del campionato Spagnolo.

PC CDROM 69.000

CHAMPIONSHIP MANAGER 2 BELGIO e OLANDA LEAGUE

Il miglior manageriale di calcio ora con tutte le squadre dei campionati Belga ed Olandese

PC CDROM 69.000

POCAHONTAS

Il favoloso storybook animato dedicato all'ultima eccezionale creatura della Disney Interactive: POCAHONTAS. Un film interattivo caratterizzato da una grafica semplicemente eccezionale. Il cd contiene sia la versione per PC che quella per Mac. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM/MAC CDROM 119.000

PGA EURPEAN TOUR

Dalla ECA la miglior simulazione di golf ambientatia sugli scenari Europei. R.H. 486DX50 + 8MB

PC CDROM 99.000

TORIN'S PASSAGE

Finalmente la versione completamente in Italiano di una delle piu' belle avventure con grafica stile cartone animato.

PC CDROM 99.000

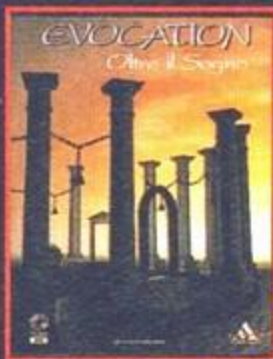
TIMEGATE

La versione completamente in Italiano di una delle avventure che si prospettano come best seller dell'anno.

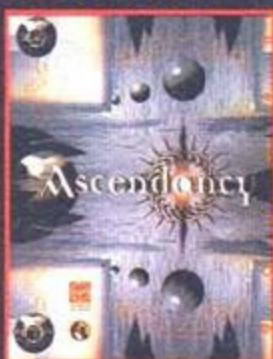
PC CDROM 99.000

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/96

Potrai finalmente gareggiare insieme alle migliori squadre e ai piu' grandi giocatori d'Europa. Tutto secondo i nuovi regolamenti della Uefa Champions League. La simulazione piu' realistica della competizione. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

PC CDROM 79.000

ECOCATION - OLTRE IL SOGNO

Un'avventura attraverso i secoli. Una sfida a tutte le tue abilita'. La lotta contro Pan, il mago dell'esoterismo. La scoperta di un mondo incantato. Un'avventura completAmente digitalizzata che supera le caratteristiche di un film interattivo. GIOCO E MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486DX2 + 8MB

PC CDROM 119.000

ASCENDANCY

Finalmente la versione COMPLETAMENTE IN ITALIANO (gioco + manuale) di uno dei migliori giochi di strategia ambientati nello spazio.

PC CDROM 129.000

SILENT THUNDER A10 - Tank Killer 2

Sicuramente dalla Sierra non poteva essere altro che un capolavoro! Grafica renderizzata mai vista prima su un simulatore di volo. 24 missioni ambientate nel Golfo Persico, Colombia e Korea, 10 diversi tipi di aerei, 14 tipi di armamenti bellici, visuali di gioco illimitate, grafica 3D ultradettagliata grazie alle tecnologie 3D SPACE. R.H. 486DX2 + 8MB (consigliato Pentium).

PC CDROM 129.000

MEGAPACK 3 VOL. 5

Una nuova compilation contenente: TERMINAL VELOCITY, FLIGHT UNLIMITED, PRIMAL RAGE, PINBALL FANTASIES DELUXE, JAGGED ALLIANCE, FX FIGHTER, WARLORDS 2 DELUXE, GREAT NAVAL BATTLES 4, POOL CHAMPION, ENTOMORPH.

PC CDROM 85.000

JUNGLE BOOK

Grazie a questo strumento interattivo, entrerete immediatamente nel magico mondo della giungla dove Mowgli ed i suoi amici necessitano del vostro aiuto. SCENE DIGITALIZZATE DIRETTAMENTE DAL FILM. r.h. 486DX2 + 8MB + WIN.

PC CDROM 99.000

HERETIC SHADOW OF THE SERPENT RIDER

Il gioco non necessita di alcun commento. Include inoltre 2 nuovi episodi: THE OSSUARY e THE STAGNANT DEMESNE. Supporta fino a 4 giocatori collegati via network e 2 via modem. R.H. 486DX + 8MB

PC CDROM 95.000

RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES

Dalla Sierra uno spettacolare gioco di strategia basato sullo sviluppo e le civilta' del passato. Egitto, Grecia, Persia-Mesopotamia, Nord Europa, Cina ed India saranno le terre in cui dovrete far nascere e sviluppare il vostro popolo sia sotto un aspett civile che scientifico che militare, interagendo con migliaia di fattori ispirati alla realta' storica. R.H. 486DX + 8MB

PC CDROM 119.000

ZORK NEMESIS

Il seguito di Return to Zork: una delle migliori avventura del 1995. Grafica ed awione sono state incredibilmente implementate. Visuale in rotazione completa a 360 gradi. Sicuramente un best seller. R.H. 486DX2 + 8MB

PC CDROM 99.000

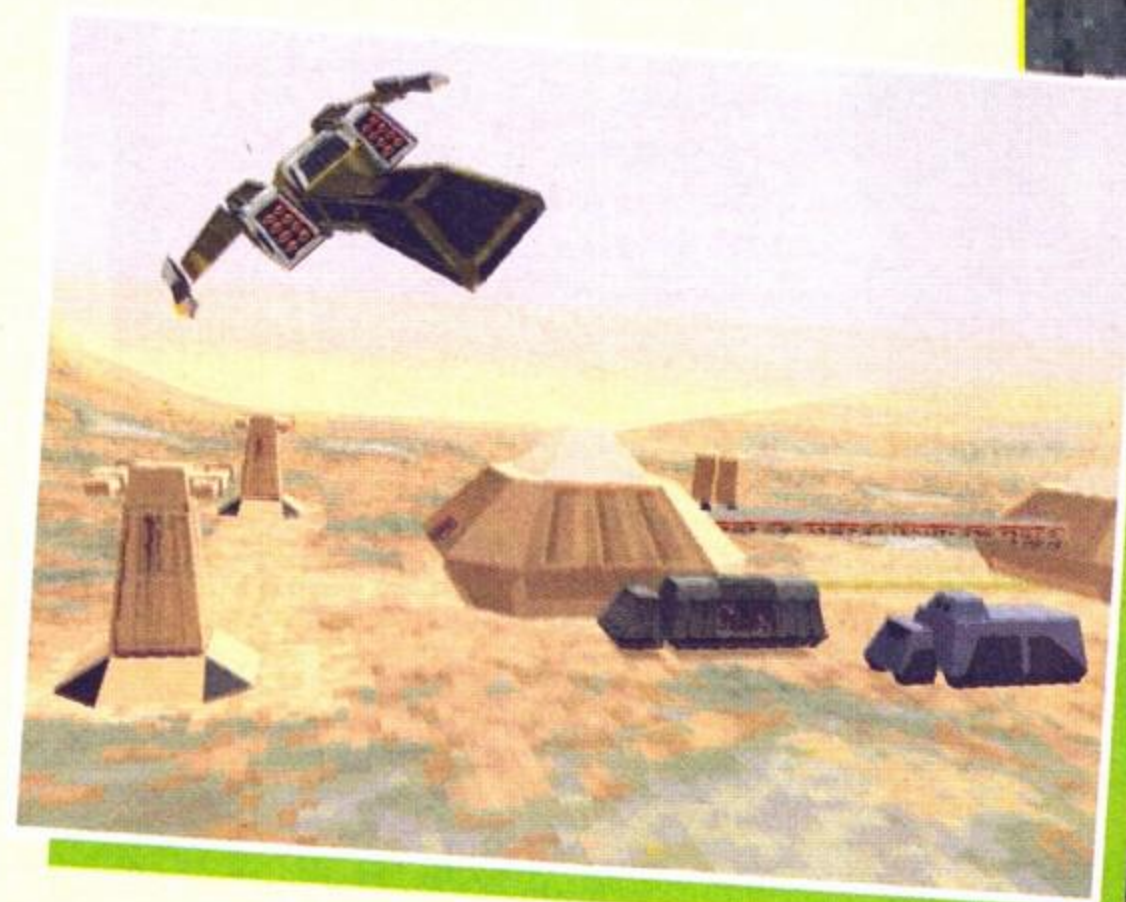
Vendite per corrispondenza tel. 051-343504

EARTHSIEGE 2

APPASSIONANTE

La Sierra offre alla classe 72 la seconda possibilità di coronare il proprio sogno di bambino: pilotare un robot e difendere la terra da un'invasione aliena. Originale, non c'è che dire!

Non ce la faccio proprio, giuro. Non posso, è più forte di me. Non potete chiedermi di non paragonarli. Sarebbe il sogno di ogni giornalista riuscire a recensire un gioco o un film nella sua unicità, senza rifarsi cioè ad un prodotto simile uscito in precedenza. Quando poi il prodotto è, per le sue tematiche, così affine ai suoi predecessori, va da se che il paragone è impossibile da evitare, anche se contrariamente a quanto si pensa, non sempre l'ultimo prodotto è superiore a quello immediatamente precedente; chi fa la seconda mossa si trova nella pericolosa situazione di poter essere tacciato di "copioneria", ma anche di avere il vantaggio di poter osservare e correggere gli errori del suo predecessore, tirando così acqua al proprio mulino. Chi però non riesce a sfruttare questo vantaggio DEVE seriamente cominciare a prendere in considerazione la possibilità di andare a scaricare la frutta all'ortomercato invece di programmare videogiochi. Agli scienziati che ancora non hanno capito che il secondo termine di paragone è Mechwarrior 2 (che "acronimizzeremo" come MW2), consiglio invece la carriera di venditori ambulanti di incudini. Premetto, ma penso che lo potreste capire da soli continuando a leggere, che propendo NETTAMENTE per il gioco dell'Activision che ha, a mio avviso, più punti a suo vantaggio. Consideriamo però democraticamente che non tutta la popolazione videoludica può aver avuto la possibilità di giocare MW2: a beneficio di questi reietti bisogna quindi spiegare cos'è un Cybrid (traduzione di Mechwarrior nel caso di Earthsiege2) e cosa fa nella vita, chi incontra, come si veste e le sue aspirazioni, con il consiglio di VO-LA-RE nel più vicino negozio di elettrodom...ehm, scusate, di videogiochi e trafugare un copia del suddetto capolavoro.

Incominciamo dalla trama (e qui già si ride): se in MW2 hanno intrigato tantissimo le schermaglie tra i Clan sopravvissuti alle Prime Guerre per il controllo del sistema i quali, pur nemici, nutrivano quel rispetto reciproco che si traduceva in una grande considerazione dell'onore (che andava addirittura ad influire sul punteggio finale) rendendo il gioco qualcosa di più di una semplice carneficina, in Earthsiege 2 la storia prende la piega di uno sciopero unificato degli addetti alla catena di montaggio della Fiat. Così scopriamo che l'Uomo, questo genio, dopo aver costruito queste enormi lavatrici armate per scavare le miniere di Sassu Drittu - frazione di Carbonia (SS), vi monta dei componenti difettosi e, come per magilla, questi frullatori troppo cresciuti impazziscono. E fin qui lo possiamo accettare. I primi cedimenti si avvertono quando l'armata di Minipimer impazzita stabilisce una base sulla Luna (che sarebbe come dire che il mio videoregistratore un giorno decide di emigrare in Giamaica) fino allo scoppio di ilarità causato dalla loro manifesta intenzione di invadere il loro paese natio. Non dico nient'altro. Ma si sa, la trama nel mondo dei videogiochi ha sempre avuto un ruolo secondario, adventure a parte. Vediamo quindi di salire a bordo di questi cosi - sto finendo gli appellativi - e imparare a

guidarli attraverso le missioni di addestramento che il programma ci offre. Chi non ha mai guidato un Mech, pardon, un Cybrid (chi non ne ha mai guidato uno??), non sa che essi camminano con un movimento semi-umano grazie alle due appendici inferiori chiamate gambe e che la parte superiore denominata torso, può ruotare a destra o a sinistra con un movimento limitato indipendente dalla direzione in cui ci si muove. E' altresì possibile montare su appositi supporti una varietà incredibile di nefandezze tra cui laser, missili, bombe, mitragliatrici, tricche, tracche e castagnole. Il tutto può essere monitorato grazie ad un cockpit modello aviazione che si divide, manco a dirlo, in una parte superiore chiamata HUD dove si alloca il mirino ed una parte inferiore chiamata MFD ove vengono visualizzate le informazioni principali quali: stato di salute - se si può parlare di salute in un robot -, armi selezionate e a disposizione, radar, mappa e controllo dei gregari. Una volta capaci di pilotare il nostro mezzo, possiamo lanciarci nell'ormai classica instant action e fare un po' di tiro al piccione, oppure cominciare a difendere il nostro benamato pianeta dall'invasione aliena, il tutto preceduto da dei video briefing che purtroppo mancano in MW2. Un'altra differenza è che in Earthsiege abbiamo anche la possibilità di controllare un mezzo aereo, il Raptor; questo è un merito non indifferente del gioco che qui strappa punti all'Activision. Altra opzione unica di Earthsiege, veramente utile, è la possibilità di attivare un'autotracking che mantiene puntato il bersaglio facendo ruotare il busto del Cybrid automaticamente, consentendoci di continuare a proseguire nella direzione prescelta. L'autotracking ci porta dritti nel vivo del discorso armi, che merita una menzione particolare per la sua varietà e numero. Terminata una missione, ci troviamo di fronte ad una parte prettamente manageriale, anch'essa assente in MW2; in pratica, per riparare i danni dei nostri robot e rifornirli di armi, dobbiamo attingere a delle risorse limitate che decrescono di volta in volta. Possiamo ben capire quindi che, durante una missione, la mentalità "devasto ogni cosa nonostante quello che mi fanno", possa alla lunga risultare dannosa per le nostre finanze e per tutto il gioco. Non esiste però la possibilità di creare quei custom mech che assecondavano tanto bene ogni caratteristica del territorio e della missione. Altro pregio è rappresentato dai nostri gregari i quali si rivelano molto utili grazie alla loro intelligenza artificiale, cosa che non avveniva con MW2: più che gregari si trattava di semplici conoscenti. La parte più tecnica del gioco vede ancora in vantaggio la Sierra che con Earthsiege surclassa di molto Mechwarrior2 nella realizzazione grafica. Chi ha amato la trasposizione su PC del role game della FASA, senz'altro ha pianto quando si è trovata a pilotare il proprio Mech nella stanza dei giochi di Pitagora: gli edifici assomigliavano di più ai container dello scalo merci di Milano Rogoredo che a delle costruzioni, mentre le montagne avevano quel nonsochè di egiziano con le loro perfette forme piramidali. In Earthsiege tutto è texture-mappato a regola d'arte, a partire dal terreno fino alle esplosioni con i chunks (rottami) che volano in ogni direzione con raro realismo. A fronte di tutto questo vi starete sicuramente chiedendo, oh anime ignare, come possa io affermare che Earthsiege 2 sia peggiore di Mechwarrior 2. Vado ad incominciare (rullo di tamburi, please). Innanzitutto la trama: come ho già detto, mi è piaciuto tantissimo lo sviluppo della guerra tra Mech con tutti i suoi risvolti, a cominciare dalla trovata dei Clan per proseguire con gli epici aftermath nei quali venivamo aggiornati dei risultati ottenuti

In Earthsiege 2 la storia prende la piega di uno sciopero unificato degli addetti alla catena di montaggio della Fiat

successi fino ad arrivare ai Trial of position che inframmezzavano le missioni dandoci la possibilità di salire di grado. Questo portava il gioco ad offrire missioni di più vario tipo come le ricognizioni fotografiche, il recupero di dati smarriti, il soccorso di Mech in difficoltà e via dicendo. Qui è tutto un devastare troppo fine a se stesso. Inoltre, sempre nell' ambito delle missioni, mi è sembrato che nonostante la superiorità numerica del nemico, ci fosse una disparità di potenza a nostro vantaggio, rendendo il gioco quasi uno shoot'em up. Questo a danno della longevità e dell'intelligenza tattica richiesta al giocatore. A questo non ha contribuito di certo la mancanza della "mischia", cioè di quell'azione anfetaminica alla quale ci aveva abituati MW2: sembra di giocare in acqua! Tutto questo fa si che la giocabilità del game dell'Activision sia nettamente superiore come pure il coinvolgimento dato dallo svilupparsi degli eventi. Non ho gradito neanche la realizzazione dei Cybrid nella loro architettura: non so, mi sembrano squadrati (per forza, sono dei robot! direte voi), hanno un aria così poco... guerriera. I Mech sono tutta un'altra cosa! Il cockpit è poi poco futuribile, infatti in MW2 i dati erano proiettati direttamente nell'occhio del pilota ed il radar sovrapponibile a tutto schermo dà dei punti a questo cruscotto! La lapidazione continua passando nel sistema di pilotaggio che richiede obbligatoriamente un joystick (e se uno non ce l'ha? Ma forse è meglio così, almeno ve ne comprate uno, ve lo dice IL pilota virtuale) che, per chi non è abituato, potrebbe presentare qualche difficoltà. Sempre sul pilotaggio, sono indeciso se l'autotracking è l'invenzione del secolo o se va ad aumentare la già elevata semplicità del gioco. Se vogliamo poi spargere benzina sulle macerie lasciate dalle mie dichiarazioni, possiamo dire che è uscito DOPO Mechwarrior (sembra impossibile; dopo Quake, MW2 è uno dei giochi con il record di ritardo sull'uscita: due anni!). Per essere precisi la sequenza è stata Mechwarrior, Earthsiege, Mechwarrior 2, Earthsiege 2: due a zero per l'Activision! Forse sono stato un po' cattivo, dopotutto. ES2 non è un così brutto gioco: la grafica lo rende veramente appetibile e per i più assetati di sangue c'è una scelta di armi veramente da supermercato. Anche i filmati aggiungo qualcosa in più rispetto al resto, ma non mi sembra sufficiente. Potrei cavarmela dicendovi di acquistare in sequenza Mechwarrior 2 ed il suo expansion pack Ghost Bear Legacy (che però i filmati li ha: l'Activision salva in calcio d'angolo!) e solo DOPO portarvi a casa Earthsiege 2. Ah, se non avete Windows 95 (che Dio lo maledica!), dovrete acquistarlo, altrimenti ES2 non gira! Ah ah ah ah...!

Alessandro "Homeboy" Seccafieno

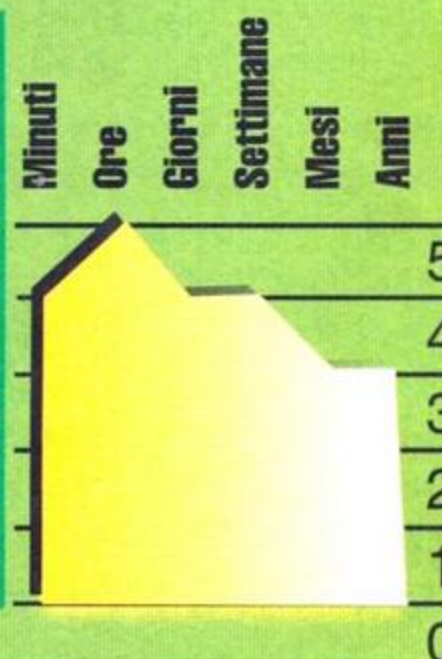
EARTHSIEGE 2

Genere: Simulatore di Mech
Casa: Sierra
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Se volete giocare a ES2, compratevi almeno un Pentium con 16 MB di RAM. Se non avete Windows 95 ed un joystick, continuate a giocare a Mechwarrior 2. Ogni scheda audio riproducente file .wav è bene accetta. Se volete scaricare tutto su HD, fate posto per 61 MB.

SEEK AND DESTROY

Che ci si trovi a bordo di un elicottero o di un carro armato fa poca differenza, l'obiettivo è sempre lo stesso: la devastazione totale!

E' fuori di dubbio che l'offerta di giochi dedicati all'home computer sia decisamente sovrabbondante; ogni mese gli scaffali dei negozi sono affollati di titoli nuovi, la penuria di novità non è certo il problema principale di chi possiede un PC. Ma a ben guardare tra i suddetti scaffali, ci si accorge che nonostante la vasta scelta, un genere storico del divertimento videoludico come è lo "sparatutto" manca o quasi all'appello delle novità mensili.
Per fortuna qualcuno lassù, nel paradiso telematico di Internet, vede e provvede. La semi-sconosciuta Epic Megagames, software house appena giunta dal mercato shareware alla grande distribuzione, ci sforna un titolo tutto adrenalina e niente cervello.
Seek and Destroy è un classico sparatutto con visione dall'alto. La sua peculiarità, oltre al semplice fatto di esistere, è la possibilità di utilizzare in un solo gioco due mezzi tanto diversi quanto intriganti: un elicottero ed un carro armato. Una trovata del genere non può che scatenare l'entusiasmo: la possibilità di scorrazzare allegramente seminando morte e devastazione sia con un poderoso tank che con un agile elicottero rende un gioco di tale genere, logicamente più longevo e divertente. La struttura del gioco è delle più classiche: a bordo del vostro mezzo da combattimento, dovrete portare a compimento differenti campagne; ogni campagna è suddivisa in 4 missioni nelle quali dovrete nella maggior parte dei casi, distruggere i più diversi obiettivi.
Non mancherà qualche volta l'occasione, oltre alla solita scia di morte, di fare qualche buona azione: in alcune missioni avrete il compito quindi di recuperare prigionieri di guerra custoditi in insidiosissime basi nemiche.
La grafica non si può dire esaltante, ma sicuramente è adeguata al tipo di gioco, sia i vostri mezzi che quelli avversari sono disegnati in modo più che dignitoso; anche l'ambientazione, sebbene non brilli certo per la ricchezza dei particolari, fa il suo dovere.
Classico problema degli "arcade" su PC è la scarsa velocità dello "scrolling"; in Seek and Destroy sono stati raggiunti ottimi risultati, la fluidità con cui l'ambiente viene aggiornato sullo schermo rende l'azione piacevole e veloce anche nelle situazioni più caotiche.
Tornando alla struttura del gioco, è stata posta molta attenzione agli armamenti del vostro veicolo o velivolo: partendo da un armamento base composto da un scarsa dotazione di missili e mitragliatori, man mano che si prosegue con le missioni avrete la possibilità di arricchire la vostra polveriera.
Altra innovazione interessante è la possibilità di personalizzare le prestazioni dei mezzi: in base a tre parametri differenti, velocità, armatura e autonomia, è possibile aumentare uno e sacrificare l'altro a seconda delle vostre esigenze.
Seek and Destroy, insomma, è un gioco di sostanza; i programmatori non si sono persi in inutili fronzoli per andare dritto al cuore di un gioco come questo, che è la pura e sana giocabilità, e devo dire che ci sono pienamente riusciti.

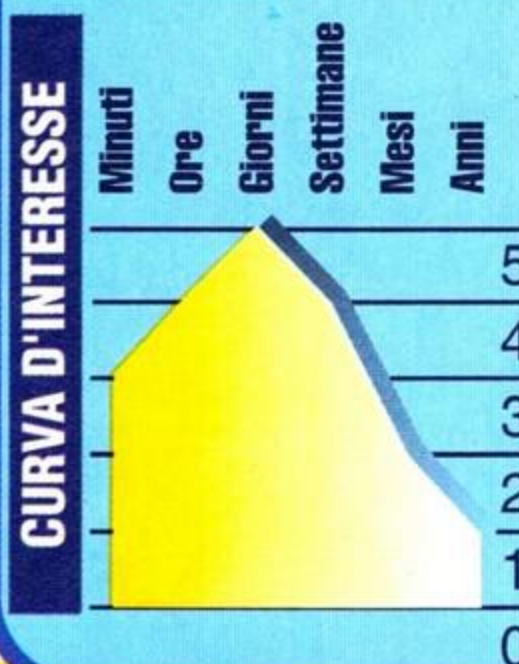
Francesco Pepe

SEEK AND DESTROY

Genere: Sparatutto
Casa: Epic Games
Sviluppatori: Interno

PC CD-ROM

Richiede un hardware di tutto rispetto: bisogna possedere almeno 486 con una velocità di "clock" non specificata, e 4 MB di memoria Ram; è comunque fortemente consigliato far girare il gioco su una CPU con 66 Mhz e dotata di 8 MB di memoria. Sull'HD il gioco occupa 6 MB di spazio. Le schede sonore supportate comprendono l'intera famiglia Sound Blaster, e la Gravis Ultrasound.

PC CD-ROM

THE ADVENTURE OF THE FIFTH MUSCKETEER

APPASSIONANTE

ADVENTURE

Vestitevi con i volant di seta più ricchi che avete a disposizione, fatevi crescere i baffi e un pizzetto a punta, e infine prendete lezioni di scherma, perchè stavolta dovrete tuffarvi nell'ardito mondo dei moschettieri.

Vi trovate verso la fine del sedicesimo secolo, vi chiamate Geoffroi Le Brun (peggio per voi!), e siete un moschettiere al servizio del re di Francia. Il vostro compito è quello di servire al meglio la corona, e raccogliere gli onori che vi spetteranno di conseguenza, data la vostra posizione privilegiata di eroe del fioretto. Tutto questo, naturalmente, solo alla fine del gioco, quando avrete portato a termine la missione che vi attende; all'inizio sarete solo un moschettiere dalle belle speranze in cerca di gloria.

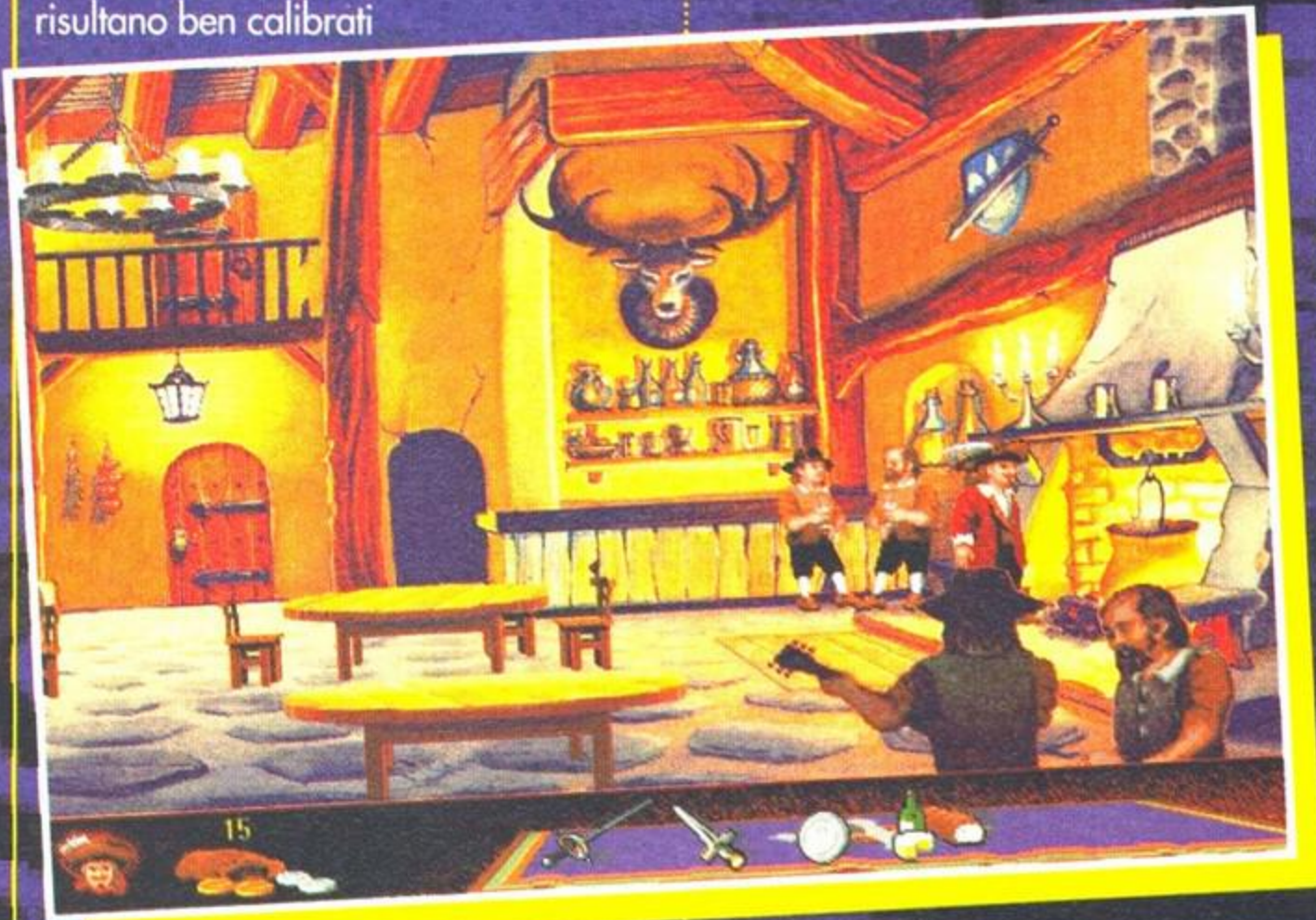
ALL'IMPROVVISO UNO SCONOSCIUTO

L'inizio delle vostre peripezie non è dei più tranquilli; cominciate il gioco, pronti via, e per le strade incontrerete un pover' uomo pugnalato a morte. Parlando con lui e con un ubriaco che ha assistito alla scena dell'aggressione ricostruirete

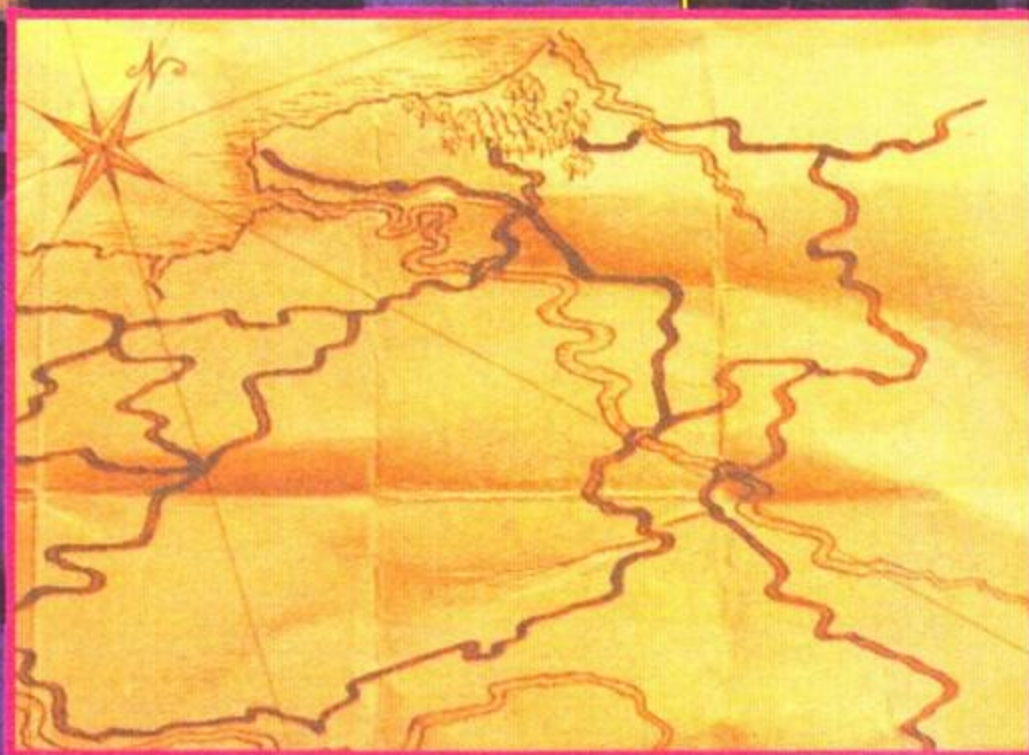
quanto è accaduto, e verrete incaricati di recuperare il testamento della vittima (che tra l'altro era pure un nobile) che gli è stato rubato dagli assassini. Da qui inizieranno le vostre avventure, dove dovrete dimostrare astuzia, intelligenza e abilità nella spada per arrivare al successo finale. Touchè è un'avventura del tipo più classico, dove vivrete gli eventi rappresentati in terza persona, gestita tramite una interessante e pratica interfaccia punta e clicca, progettata per guidare le vostre azioni nel modo più semplice ed immediato. Come in tutti questi tipi di gioco, dovrete interagire con numerosi personaggi diversi, e imparare ad usare nel modo corretto svariati oggetti, per arrivare a scoprire poco per volta la trama su cui è costruita la vicenda che state vivendo, per condurla felicemente a termine.
Il sistema di controllo è immediato e semplicissimo: muoverete il vostro personaggio sullo schermo semplicemente cliccando con il tasto sinistro del mouse, mentre usando quello destro su un oggetto selezionabile per l'interazione farete apparire un menù che contiene tutte le possibili azioni che potete svolgere in quel determinato frangente. Il puntatore è di tipo intelligente, cioè vi indicherà di volta in volta gli oggetti (o le persone) con cui potrete interagire, risparmiandovi un sacco di cliccamenti inutili per lo schermo alla ricerca di indizi. L'inventario e la borsa con i soldi, riportati in fondo allo schermo, completano l'aspetto dell'interfaccia di gestione di Touchè; premendo F5 potrete invece accedere al menù di configurazione e di caricamento e salvataggio del gioco (proprio come nelle avventure LucasArts).

I SEGRETI DEL MONKEY MOSCHETTIERE

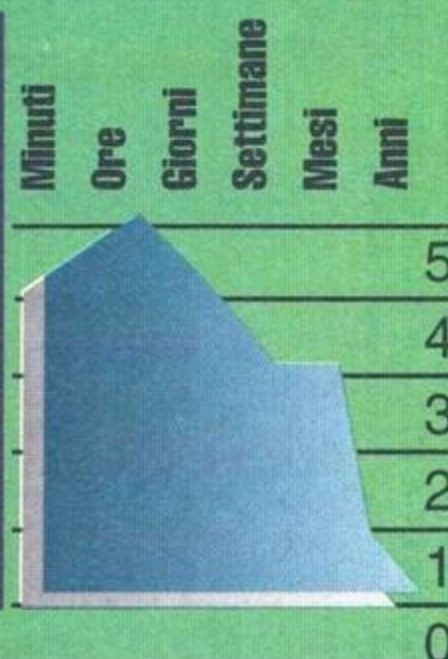
In effetti tutto il gioco lascia trasparire una palese rassomiglianza con i capolavori della Lucas prima maniera (The Secret of Monkey Island 1 e 2 o Indiana Jones & fate of Atalantis solo per citarne alcune). Lo stile della grafica e dei caratteri per i sottotitoli, il sistema di gestione dei dialoghi tra i personaggi, il taglio delle inquadrature, l'approccio umoristico con cui vengono affrontate le diverse situazioni. Alla U. S. Gold hanno evidentemente pensato di ispirarsi ad un modello vincente per realizzare un'avventura di successo; se però Touchè è un gioco ricco di pregi, è anche vero che non mancano neppure dei vistosi difetti.
La grafica anzitutto. I fondali sono tutti in alta risoluzione, coloratissimi e ricavati da disegni eseguiti a mano da artisti grafici; il risultato della digitalizzazione è ottimo, quindi

l'aspetto di Touchè è davvero bello, purtroppo su scenari tanto ben realizzato si muovono personaggi realizzati mediocremente, ripetitivi e scarsamente animati, privi di fluidità. I saltuari rallentamenti che colpiscono certe scene non contribuiscono poi certo a migliorare la naturalezza dei movimenti. Un vero peccato.
Sonoro. Le musiche non sono male, anche se ben lontane dall'essere dei capolavori, mentre il parlato alterna brani digitalizzati con grande cura, ad altri dove lo stesso personaggio sembra cambiare tono di voce nell'arco di un medesimo dialogo. Ci si poteva mettere un po' più di cura nella realizzazione.
Infine parliamo della giocabilità. La storia è piacevole e si snoda fluidamente con il proseguire delle vostre azioni, mentre gli enigmi risultano ben calibrati

e in grado di offrire una sfida adeguata senza diventare mai eccessivamente frustranti (per i più bisognosi è comunque in corso di preparazione la soluzione completa). L'impostazione umoristica dei commenti e dei dialoghi aggiunge un tono piacevolmente frizzante a tutta la storia, e riserva molte situazioni divertenti; quello che però forse manca a Touchè è il ritmo. A volte si sente davvero la mancanza di qualche bella animazione di intermezzo che illustri da un punto di vista diverso dal solito lo svolgersi di un evento particolare. I dialoghi inoltre sono numerosi e molto lunghi da portare avanti (specie all'inizio), il che rallenta molto l'azione e diventa spesso ripetitivo, soprattutto perchè ogni volta che ripartirete a dialogare con un personaggio, questi non si ricorderà delle discussioni precedenti, costringendovi quindi a ripetere tutto il cammino dialettico già percorso per arrivare all'argomento che vi interessa.

STELLE E STALLE

Fondamentalemente Touchè è una buona avventura: simpatica, divertente, ambientata in un contesto inusuale e affascinante, in grado di soddisfare tutti gli appassionati. Bisogna però anche ammettere che Touchè difetta molto sulla cura per i particolari, che spesso e volentieri determinano la profondità e la qualità globale di giochi di questo genere. La grafica degli sfondi è molto ben fatta e cattura immediatamente l'occhio; ma perchè non realizzare le animazioni dei personaggi ad un livello qualitativo almeno equivalente? Creare un'atmosfera leggera e centrata sull'aspetto umoristico di ogni avvenimento è sicuramente fonte di divertimento; ma perchè non evitare le ripetizioni inutili dei dialoghi (tra l'altro di per sé già lunghi) con i vari personaggi?

Con una maggiore attenzione per i dettagli Touchè sarebbe potuta diventare un grande classico; così com'è resta un buon titolo, ma non arriva a toccare particolari vette di eccellenza.
Non fatevela sfuggire se vi piacciono le avventure umoristiche o se avete una passione segreta per il mondo dei moschettieri e per i romanzi di Dumas.

Antonio Perna

Genere: Adventure
Casa: U.S. Gold
Sviluppatore: Clipper Software

PC CD-ROM

Le richieste hardware di Touchè non sono particolarmente esose (bene!): basta un 386 con 8 MB RAM e un CD-ROM singola velocità. Supporta tutte le schede Soundblaster compatibili. Su hard disk occupa solo lo spazio necessario ai file di salvataggio della posizione.

Torna la Blue Byte con la sua acclamata saga di simulazioni strategiche ambientate nel futuro; e questa volta con una lunga storia a fare da contorno allo scenario delle varie battaglie.

Battle Isle 3 è il terzo capitolo di una fortunata saga della Blue Byte, incentrata sulla simulazione strategica di scontri tra eserciti del futuro, con ampio utilizzo di mezzi di aria, terra e mare. Le principali caratteristiche dei vari Battle Isle, sono da sempre state la semplicità dei controlli e l'immediatezza nel padroneggiare i mezzi prendenti parte al conflitto, il tutto senza rinunciare ad una grande profondità simulativa e alla complessità degli scenari.

APPASSIONANTE

Grazie ad una elaborata interfaccia grafica, comoda da gestire ed esauriente nel fornire informazioni, e ad una dettagliata ricostruzione animata degli scontri, è sempre stato facile acquistare rapidamente familiarità con i mezzi da combattimento di Battle Isle, nonostante la loro varietà e il loro grande numero. Immediatezza e profondità sono da sempre state le qualità che hanno portato al successo della saga di Battle Isle.

L'OMBRA DELL'IMPERATORE

Battle Isle 3 è una simulazione di guerra strategica giocata a turni alternati: ogni giocatore (esiste anche un'opzione network) pianifica le sue mosse a bocce ferme, poi raccoglie il frutto di ciò che ha seminato prima di passare la mano e subire la strategia degli avversari. Tutte le battaglie si svolgono su di una mappa ad esagoni, e gli schieramenti di partenza sono predeterminati; ogni unità può quindi muoversi, attaccare o utilizzare un'abilità speciale, a seconda delle proprie caratteristiche. Ogni azione comporta un dispendio di carburante (e di munizioni), e nel giro di pochi turni occorre valutare attentamente anche le strategie di rifornimento del fronte.

L'esito degli scontri tra unità nemiche viene determinato a seconda delle potenzialità del mezzo, dei danni accumulati in precedenza, delle condizioni del terreno e di quelle atmosferiche. Dopo ogni scontro a fuoco le truppe superstiti guadagnano esperienza, e naturalmente i veterani in combattimento sapranno rendere di più; diventa quindi fondamentale avere l'opportunità di riparare i propri mezzi, piuttosto che sacrificarli quando sono in cattive condizioni.

Per questo motivo è utile riuscire a conquistare quante più installazioni nemiche possibile, per accrescere il proprio potenziale industriale (a spese di quello avversario) e per essere in grado di costruire unità nuove e supportare quelle danneggiate. Purtroppo le risorse a disposizione sono sempre troppo poche, così come il numero di turni disponibili per completare le proprie missioni all'interno di un certo scenario; cercare di conquistare tutto diventa quindi un'utopia, e bisogna

imparare alla svelta quali obiettivi inseguire e quali no.
Basta poco per rendersi conto della profondità del sistema di gioco di Battle Isle 3; quello che stupisce è però la semplicità con cui ci si impadronisce del controllo della situazione, senza sentirsi perduti di fronte al quadro tattico di ogni battaglia. Ogni azione sul campo deve essere valutata attentamente nell'ottica del quadro generale dello scontro, ma difficilmente capita di sentirsi sopraffatti dagli eventi, e non succede mai di perdere il controllo della situazione.

Non vi basterà possedere un mega esercito... per essere padroni del mondo

PIÙ GROSSI SONO, PIÙ MALE FANNO!

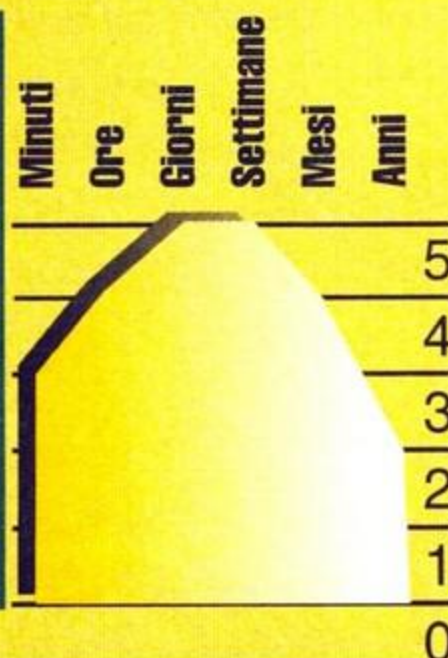
Shadow of the Emperor, continua a seguire l'impostazione dei programmi che lo hanno preceduto, andando ulteriormente a migliorare gli aspetti più interessanti di una simulazione già molto buona. I mezzi da combattimento prima di tutto. Battle Isle 3 mette a disposizione del giocatore una varietà di carri armati, aerei, mezzi speciali e unità navali ancora superiore rispetto a quella (già notevole) di Battle Isle 2, e questo non può che far bene alla varietà e alla longevità del gioco. Inoltre alcuni dei mezzi aggiunti sono tra le più grandi e devastanti macchine da guerra che si siano mai viste, e averle ai propri ordini è veramente un gran piacere. Ma sono stati fatti importanti miglioramenti anche dal punto di vista della struttura del programma. L'introduzione di una storia narrata grazie a filmati digitali aumenta la profondità e il coinvolgimento, collegando tra loro le varie battaglie con un unico filo conduttore; inoltre la presenza di svariate missioni di apprendimento facilita di molto l'apprendimento delle tecniche di gioco. La novità più importante di Battle Isle 3 sta comunque nell'adozione di Windows come sistema operativo: a fronte di un generale rallentamento delle operazioni di caricamento e preparazione di ogni missione, ora è possibile gestire tutti i controlli con un sistema a finestre molto più comodo ed evoluto di quello precedente. La grafica è in alta risoluzione, dettagliatissima e molto nitida, le finestre sono ridimensionabili e configurabili a piacere, i controlli di ogni singola unità si attivano quando si clicca su di essa. Tutte le operazioni sono quindi ancora più semplici da eseguire, e l'aspetto dell'interfaccia è estremamente chiaro e completo. Se vi sono piaciuti i precedenti capitoli di Battle Isle o se siete appassionati di giochi di strategia, non fatevi scappare Shadow of the Emperor, perchè è di sicuro il titolo migliore della serie, in grado di soddisfare ance i giocatori più esigenti; ma vista la presenza dei tutorial il gioco della Blue Byte è ottimo anche per i principianti, e saprà affascinarvi con la continua introduzione di nuove macchine da guerra sempre più sofisticate durante il gioco.

Antonio Perna

BATTLE ISLE 3

Genere: Simulazione strategica
Casa: Blue Byte
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Per girare come si deve; occorrono almeno un 486 DX2 66 con 8 MB RAM, una scheda video Local Bus, un CD doppia velocità e 34 MB liberi su hard disk. Inoltre gira solo in ambiente Windows (anche 95) e ha bisogno di molta memoria libera (ben 23 MB).

FAST ATTACK

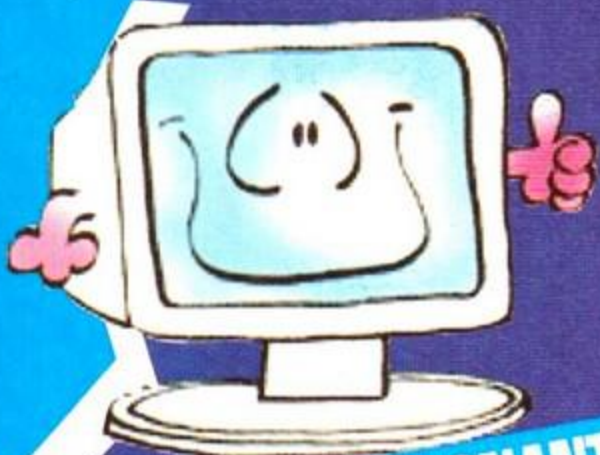
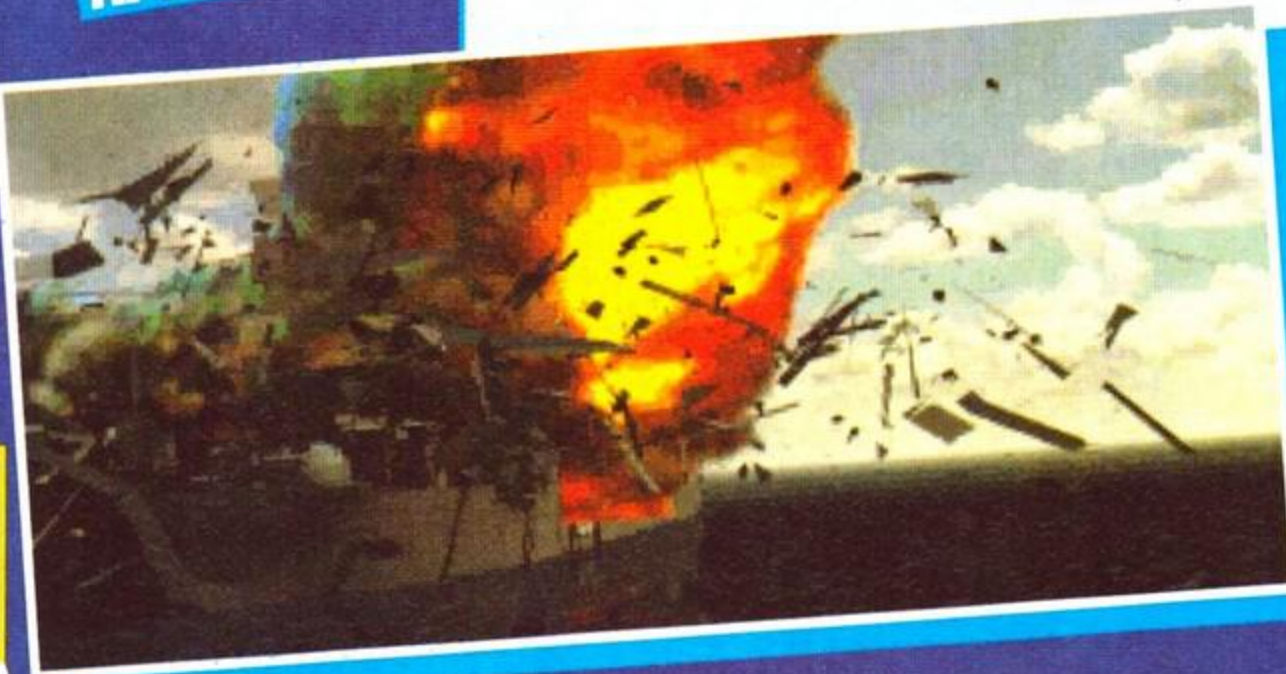
SIMULAZIONE

La Sierra è ancora una volta sulla cresta dell'onda (anzi, sotto) con una riuscita simulazione bellica che vi permetterà di guidare un moderno sottomarino da guerra della classe Los Angeles. Aye, aye Sir.

La Marina degli Stati Uniti d'America vi ha posto al comando di un nuovissimo sottomarino nucleare della classe 688-I, una versione migliorata della classe Los Angeles. Si tratta di un sottomarino veloce di attacco dotato delle armi più sofisticate, in grado di combattere contro altre unità sommergibili o contro navi da guerra di superficie, e capace di lanciare missili Tomahawk contro obiettivi strategici. Ora tocca a voi, grazie al programma della Sierra, dimostrare che avete la stoffa necessaria per farvi strada nella gerarchia militare fino a diventare un ammiraglio.

APPASSIONANTE

FIN CHE LA BARCA VA...
Fast Attack è un simulatore a metà tra lo strategico e il tattico dove potrete affrontare numerose missioni ambientate nei teatri più caldi di tutto il mondo, al comando del vostro sottomarino. Dopo aver avviato il programma avrete modo di scegliere tra eseguire una missione di addestramento, affrontare una campagna ambientata in un teatro specifico, (Bosnia, Medio Oriente, Giappone, Artico...) oppure iniziare una carriera, accumulando esperienza e onori missione dopo missione o pagando eventualmente lo scotto dei vostri errori. In ogni caso, qualunque sia la scelta che farete, vi troverete a dover affrontare una serie di missioni differenti che vi porteranno a combattere contro altri sottomarini o a dover affondare navi mercantili o da guerra, o anche a distruggere basi militari o porti controllati dalle forze nemiche.
Il controllo del vostro sottomarino è suddiviso tra diverse console, ognuna delle quali si occupa specificamente di gestire uno solo dei diversi sistemi di cui il vostro sommergibile è dotato. Avrete quindi a disposizione uno schermo sonar collegato ad un archivio per l'identificazione delle navi, un sistema di puntamento elettronico per i missili e i siluri, una sala radio, una serie di mappe per verificare la vostra posizione e quella delle unità nemiche nel settore dove vi trovate, un sistema per il lancio dei missili Tomahawk, e naturalmente uno per stabilire velocità, profondità e rotta da

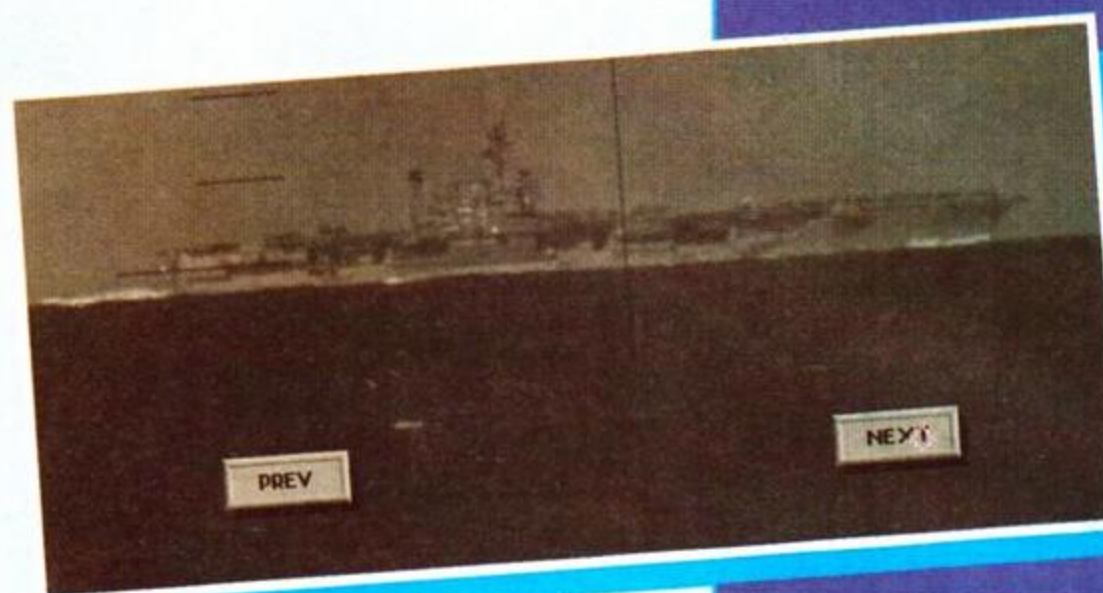
seguire. Se poi volete è anche possibile controllare lo stato delle cose in superficie grazie ad un potente periscopio, anche se non è assolutamente indispensabile per combattere. Ogni console di controllo è richiamabile mediante una serie di icone poste in fondo allo schermo, oppure muovendosi sulla schermata che riproduce l'interno della sala comando del vostro sottomarino; ogni comando potrà poi essere impartito via mouse, e

verrà confermato vocalmente dai marinai addetti al controllo delle operazioni. La conferma vocale degli ordini è di grande importanza in Fast Attack, non solo perchè permette di verificare il corretto svolgersi delle operazioni anche muovendovi tra le varie console di comando, ma soprattutto perchè ogni novità tattica che verrà alla luce durante lo svolgersi della missione (come per esempio la comparsa di

L'atmosfera che si respira e i tempi in gioco sono proprio quelli di un combattimento sottomarino moderno

un nuovo contatto sonar) vi sarà annunciata in questo modo, via audio, senza costringervi a restare fermi troppo a lungo su di una sola console.

IVAN IL MATTO

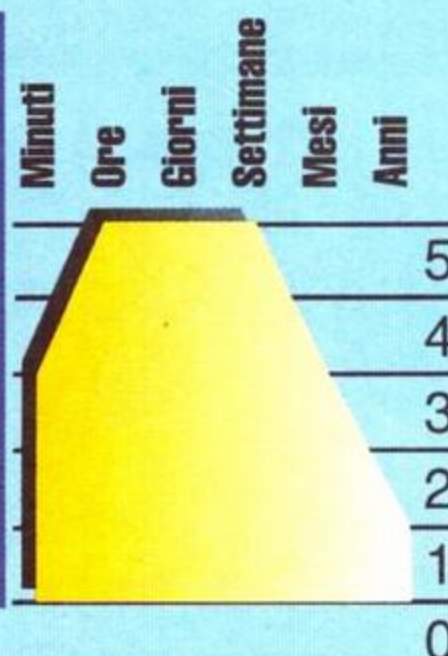
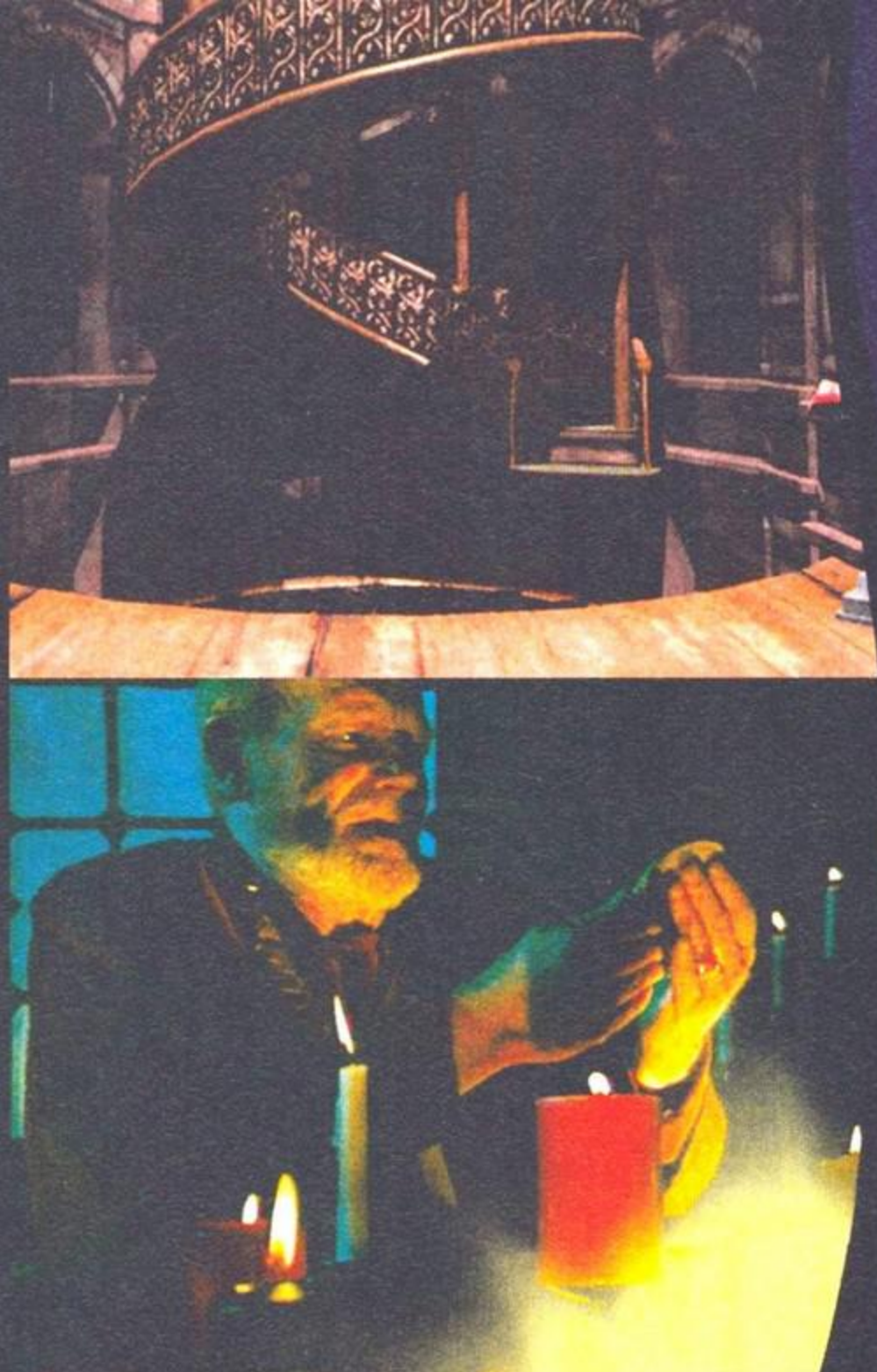
Per come è stato strutturato, Fast Attack non offre graficamente una gran varietà, e non potrebbe essere altrimenti: l'azione è sempre confinata agli schermi di gestione del sottomarino, e non solo non esistono viste esterne del vostro mezzo (o degli altri), ma neppure scenari o mappe strategiche su cui muovere delle pedine (guiderete infatti solo il vostro sommergibile). Per offrire un diversivo grafico fantasioso, gli eventi più significativi che accadranno nel corso di una missione verranno illustrati con delle pregevoli animazioni in alta risoluzione, molto evocative e coinvolgenti (chi ha visto il film Caccia a Ottobre Rosso può farsene un'idea); vi potrete quindi godere diversi filmati che riproducono il caricamento delle armi nei tubi di lancio, il lancio dei siluri e dei missili, le esplosioni a segno sui bersagli colpiti. Il sonoro, per gli stessi motivi strutturali accennati per la grafica, non è memorabile, anche se svolge adeguatamente il suo compito e propone un buon parlato digitalizzato, tra l'altro indispensabile ai fini della giocabilità.
La forza di Fast Attack, comunque, non sta sicuramente nell'aspetto tecnico della sua realizzazione, per quanto validissimo, ma nella giocabilità equilibrata e ben bilanciata che la simulazione è capace di offrire. Il ritmo di gioco è lento, come deve essere realisticamente nel caso della guerra sottomarina, ma questo non significa che non occorra un buon tempismo nel pianificare le proprie azioni per raggiungere il successo. L'atmosfera resa dal programma è affascinante e ben riprodotta, così come tutta la struttura della guerra elettronica; vi capiterà in più di un'occasione di restare ad aspettare nervosamente che i vostri siluri o i missili giungano a destinazione un paio di minuti dopo che li avete lanciati. E questo riproduce fedelmente l'andamento dei combattimenti sottomarini moderni. L'unico titolo simile che in passato era riuscito a fornire emozioni paragonabili a quelle che offre Fast Attack era il vecchio Red Storm Rising, uno dei capostipiti classici di questo genere di simulazioni.
La presenza di tre livelli di difficoltà di gioco contribuisce a garantire una buona longevità e un ottimo livello di sfida, soprattutto perché l'intelligenza artificiale dei vostri avversari è tutt'altro che scarsa (specie negli scontri tra sommergibili dovrete spesso masticare amaro). Complessivamente non posso fare a meno di consigliare caldamente Fast Attack a tutti gli appassionati di guerra sottomarina e ai cultori delle simulazioni di guerra non strategiche; il gioco è bello e coinvolgente e potrebbe piacere anche ad altri, ma se non siete degli appassionati potreste scambiare i tempi propri della simulazione per degli insostenibili cali di ritmo.

Antonio Perna

FAST ATTACK

Genere: Simulazione
Casa: Sierra
Sviluppatore: Interno

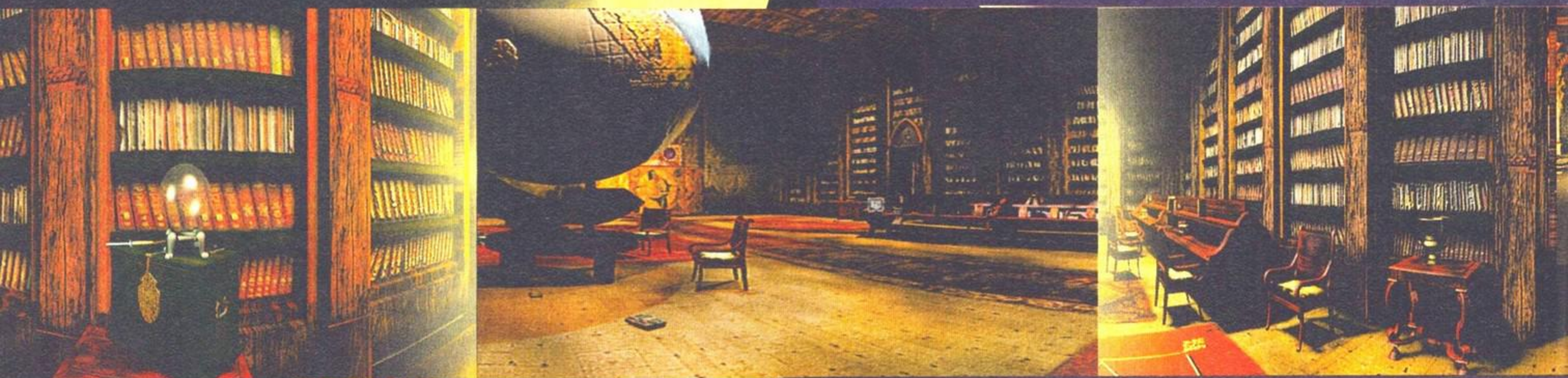
PC CD-ROM

Richiede come minimo un 486 DX 33 MHz con 8 MB RAM, una scheda grafica SVGA, 12 MB liberi su hard disk e un CD ROM doppia velocità. Supporta qualsiasi scheda Sound Blaster compatibile e gira anche sotto Windows 95.

K VOTO 890

5 INTERI MONDI DI MAGIA E DI MISTERO DA ESPLORARE.

PIU' DI 50 ORE DI GIOCO!

UNA SPETTACOLARITA' ASSOLUTA, CON EFFETTI VISIVI E SONORI ASSOLUTAMENTE RACCAPRICCIANTI.

UN AMBIENTE DI GIOCO DAVVERO IPNOTICO.

PROSSIMAMENTE SUL TUO COMPUTER COMPLETAMENTE IN ITALIANO

DISPONIBILE IN LINGUA ORIGINALE, CON POSSIBILITA' A BREVE DI RICHIEDERE LA VERSIONE IN ITALIANO.

Per averla, verifica che la versione in lingua originale precedentemente acquistata sia Software&Co.

ACTIVISION®

La malvagità governa le Terre Proibite.
Qui, gli spiriti di coloro che furono
i grandi alchimisti dell'Impero giacciono
in un inferno perpetuo... nelle mani della Nemesi.

Scopri l'antico segreto che li scioglierà
dal giogo del maligno, prima che la Nemesi
ti imprigioni con gli altri... per l'Eternità.

The Forbidden Lands

ZORK NEMESIS™

CHI NON RICORDA 'RETURN TO ZORK' ?

'ZORK NEMESIS' E' IL SEGUITO
CHE ASPETTAVAMO CON ANSIA...

WINDOWS® '95 & DOS CD-ROM

Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885

FANTASY GENERAL

PC CD-ROM

GRANDIOSO

PUZZLEGAME

Continua il grande momento dei wargames con questo titolo della SSI. Stavolta dovremo vincere epiche battaglie per distruggere le truppe dello Shadowlord!

Fantasy General, come il titolo stesso indica, non è altro che la versione fantasy di due recenti programmi della SSI, Panzer General e Allied General. Mentre però in questi due giochi, ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale, si potevano giocare lunghe campagne rispettivamente dalla parte dei tedeschi e da quella degli alleati, in questo caso il compito del Generale che interpreteremo sarà quello di liberare i cinque continenti del mondo di Aer dalle perverse truppe del Signore delle Ombre, lo Shadowlord. La struttura del gioco è a turni, cosa che differenzia Fantasy General dagli altri wargames fantasy attualmente presenti in commercio. E' possibile cimentarsi con scenari singoli (solo 5 quelli già pronti, ma con un completo editor che permette di crearne a piacimento, sia in modo casuale che progettato) o con il vero e proprio cuore del programma, il gioco campagna. Questo consiste, dopo aver scelto uno dei quattro generali disponibili, ognuno con le proprie caratteristiche, nella costruzione e nel potenziamento di un eterogeneo esercito che sia in grado, battaglia dopo battaglia, di sconfiggere le truppe dei quattro perfidi generali del Male e, infine, di distruggere lo stesso Shadowlord.

SIMILITUDINI

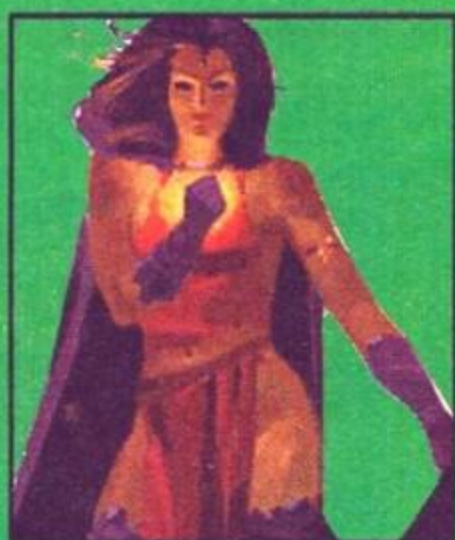
Secondo il parere di chi scrive, qualunque wargame esca da quando è comparso il bellissimo Steel Panthers ne subisce, indipendentemente dalla scala o dal tema, il pesante confronto; SP, recensito su K di Febbraio, non era stato giudicato un K-gioco perché tratta della Seconda Guerra Mondiale, tema di interesse relativamente limitato. Ebbene, Fantasy General regge alla grande il paragone (per altro, è della stessa casa e ha una struttura estremamente simile, soprattutto per quanto riguarda il gioco campagna), e inoltre è di argomento *fantasy*. Cosa significa questo? Che a mio parere negare lo status di K-gioco a FG sarebbe un delitto, dato che non si può certo dire che i videogiocatori appassionati di magia, elfi e orchetti siano in scarso numero. Dopo questo sfogo personale, dettato dalla mia notevole passione sia per i wargames che per il fantasy, passiamo a un altro

SERVE UN CONDOTTIERO?

Qui di seguito trovate i ritratti e le caratteristiche salienti degli otto generali (4 buoni e 4 malvagi) che interpreterete o affronterete durante le campagne di Fantasy General: ognuno ha i suoi lati forti e le sue debolezze, e per riuscire a vincere dovrete sfruttarli nel migliore dei modi. Ah, dimenticavo, manca lo Shadowlord; il fatto è che, pur penetrando nel suo oscuro maniero, non mi ha permesso di scattargli neanche un'istantanea!

KNIGHT MARSHAL CALIS

Paladino di provata virtù, ha il potere di guarire tutte le sue unità una volta per ogni battaglia e di aumentarne il morale.

SORCERESS MORDRA

Anche se di umili origini, ha sviluppato grandi poteri che le permettono di controllare bestie magiche di grande potenza.

ARCHMAGE KRELL

La forza di questo grande stregone è insita nella sua capacità di lanciare incantesimi in ogni turno di combattimento.

LORD MARCAS

Famoso guerriero, capace di comandare con grande efficacia imponenti eserciti composti da fanteria e eroi leggendari.

SSAZIKAR THE SNAKE

Signore di Avernion, terra di giungle primordiali e malsane paludi. Attenti ai suoi bestiali umanoidi!

AELCAR THE SHADOW WIZARD

Avventurandovi sull'Isola dei Quattro Venti, vi potrete imbattere nelle truppe di questo temibile stregone.

ORC KING DRAGGA

Il più debole dei generali dello Shadowlord, i suoi orchi e goblin non sono comunque da sottovalutare.

MALOCH OF BLACKLANCE

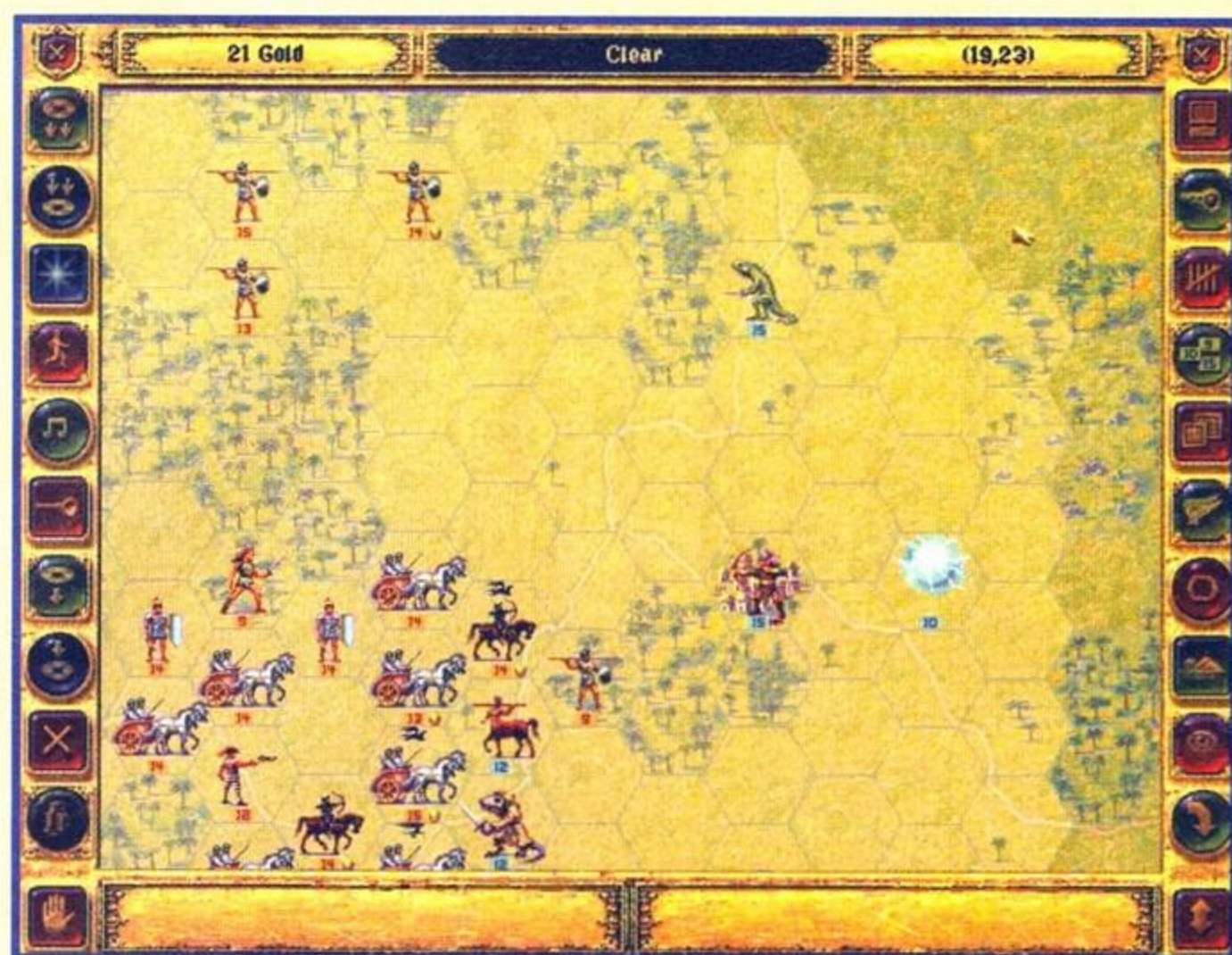
Lo stratega in capo dello Shadowlord vive nelle fredde terre inospitali del continente di Pothia.

confronto: si parla in questo caso di Allied General, diretto predecessore di FG. Se può ricordarlo in parte per la grafica (comunque molto migliore) e per la sempre fondamentale caratteristica che permette alle unità di guadagnare esperienza battaglia dopo battaglia, non lo ricorda affatto per la lentezza dei caricamenti. Anche su un 486 di fascia bassa, il programma gira che è un piacere, e scusate se è poco.

AUDIO/VIDEO

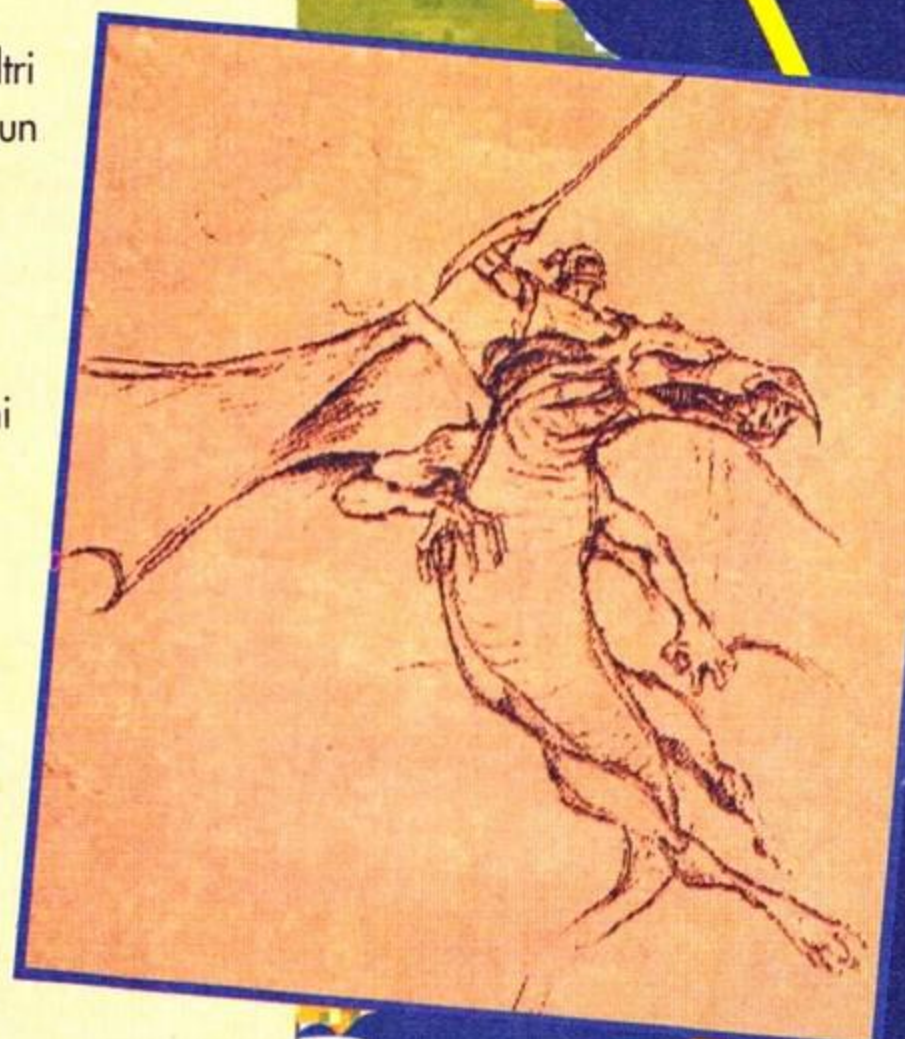
Come sempre accade per un videogioco, la prima cosa che colpisce i sensi è la presentazione. Dal punto di vista grafico nulla da eccepire: certo, non siamo di fronte a Toy Story, ma il filmatino iniziale non è niente male, e sembra la presentazione di un gioco di ruolo (dopotutto, la SSI ne ha prodotti parecchi). Ma quello che veramente lascia a bocca aperta è il sonoro: le musiche medievaleggianti, rigorosamente suonate da CD, cominciano ad accompagnare il giocatore in modo estremamente coinvolgente dall'introduzione fino ad ogni fase del gioco; il programma modifica inoltre automaticamente il volume durante le battaglie in modo tale da non infastidire mentre si riflette come usare le proprie unità. E quando riuscirete a liberare dai malvagi il primo continente di Aer, un alleluia celestiale vi darà l'impressione di venire avvolti da un fascio di luce dorata! Gli effetti sonori dei combattimenti, così come le animazioni, non sono eccezionali né da buttar via. La grafica della mappa (a struttura esagonata) è chiara e pulita, e le numerosissime unità (centinaia) sono disegnate veramente con cura e sono riconoscibilissime tra di loro anche senza andare a due centimetri dallo schermo.

IL GIOCO

Come accennato in precedenza, esistono tre tipi di partita: scenario singolo, campagna e "battaglia nell'arena". Quest'ultimo è il nome dell'editor di scenari, che permette non solo di creare singole battaglie diverse da quelle possibili nelle campagne, ma anche di variare per questi scontri le caratteristiche dei generali, sia buoni che malvagi. Purtroppo, e forse questo è l'unico difetto del gioco, non è possibile creare un generale "su misura" e poi usarlo nelle campagne. Per quanto riguarda ciò che differenzia i diversi condottieri degli schieramenti, vi rimando all'apposito box, dove trovate anche le loro fototessera. Se i vantaggi di uno scenario singolo sono la breve durata e la possibilità di usare un po' di unità "avanzate" in anticipo (ovvero unità che appaiono solo a un certo punto della campagna), il vero divertimento comincia quando si affronta il gioco campagna, in cui Fantasy General mette in mostra tutta la sua grandiosità. Una volta scelto il generale (buono, per carità!) che desiderate, avrete già a disposizione un piccolo gruppo di unità caratteristiche, le quali andranno integrate con l'acquisto di altre "pedine". La scelta dipende sia dalle caratteristiche del vostro leader, sia dalla vostra strategia economica (molto importante nel corso del gioco per determinare la possibilità di rinforzare l'esercito in numero e potenziarlo in qualità). Esistono dieci diverse categorie di truppe (cavalleria leggera e pesante, fanteria leggera e pesante, unità volanti, arcieri, spellcasters, ecc.), ognuna delle quali comprende 4 o 5 gradi di qualità. Per fare un esempio, della classe degli spellcasters fanno parte gli apprendisti (i maghi meno potenti, in grado soltanto di spaventare le unità avversarie), i *conjurers*, i guaritori, i druidi, i maghi del fuoco (capaci di scagliare devastanti palle di fuoco a 3 esagoni di distanza) e gli *earthmasters* (i più potenti, in grado addirittura di scatenare terremoti). Naturalmente, non tutte queste unità sono disponibili fin da subito: i tesori conquistati vittoria dopo vittoria andranno investiti "in ricerca" per usufruire dei pezzi più potenti. Selezionato l'esercito, si passa alla scelta del punto del continente dove sfidare le truppe nemiche; considerazioni relative al territorio più consono ai propri (per lo più inumani) soldati possono dettare il percorso più appropriato per avvicinarsi al covo del generale cattivo, ma sostanzialmente fa lo stesso: occorre soprattutto menare le mani, e menarle forte! Dopo avere disposto le unità

sulla mappa nella zona appositamente assegnata, si comincia. Ogni singola unità ha un suo numero di punti vita, che possono diminuire durante il combattimento o per ferite o per morte di alcuni soldati dell'unità stessa. In base ai punti vita rimanenti e ai punteggi di attacco (corpo a corpo o con armi da lancio a breve o lunga gittata), ciascuna unità può infliggere delle perdite all'avversario, attraverso un confronto con il punteggio di armatura dello stesso. Esiste la possibilità di far riposare (e quindi guarire) i soldati feriti o di reclutarne di nuovi durante la battaglia. Alcune delle battaglie sono basate sulla conquista di particolari obiettivi (città, castelli, torri, ecc.), altre solo sulla eliminazione fisica delle truppe nemiche. Se riuscirete a infliggere sufficienti perdite all'avversario, questo potrà offrire di arrendersi: a voi la scelta se essere misericordiosi... Al termine di ogni battaglia vittoriosa (se perdete, dovrete ripeterla - ammesso che abbiate salvato - per poter proseguire la campagna), c'è la possibilità di modificare l'esercito e di assegnare la distribuzione dei soldi in cassa tra ricerca di nuove unità e loro effettivo acquisto. E quando conquisterete finalmente la fortezza del generale malvagio su ciascun continente, vi attendono un canto di alleluia e un paio di schermate in alta risoluzione davvero niente male.

IL GIUDIZIO FINALE

E sotto questo altisonante titoletto, le ultime considerazioni. Sicuramente Fantasy General è un gioco estremamente appassionante e divertente, sostanzioso e curato, senza difetti apparenti in quanto a giocabilità. Certo, è pur sempre un wargame, e quindi, se si vuole veramente andare a stanare lo Shadowlord, occorre impegnarsi a fondo nello studiare la tattica sul campo di battaglia e nell'usare i poteri delle proprie truppe nel modo più appropriato, in quanto l'intelligenza artificiale del gioco è ben sviluppata. Se questo può spaventare un certo tipo di giocatore (come quelli che giocano esclusivamente a Doom e ai suoi parenti), credo che possa stimolare tutti gli altri che si siedono davanti a un computer anche per riflettere un po' di più (anche se può sembrare, non è affatto mia intenzione dire che gli uni siano meglio degli altri: ognuno si rilassa e si diverte come vuole). Quindi, se amate i wargames o il fantasy, non lasciatevelo scappare! E se non li amate, fatevelo mostrare dal vostro vicino: chissà che non vi venga la voglia...

Paolo Forni

FANTASY GENERAL

Genere: Wargame
Casa: Mindscape
Sviluppatore: Strategic Simulations, Inc.

PC CD-ROM

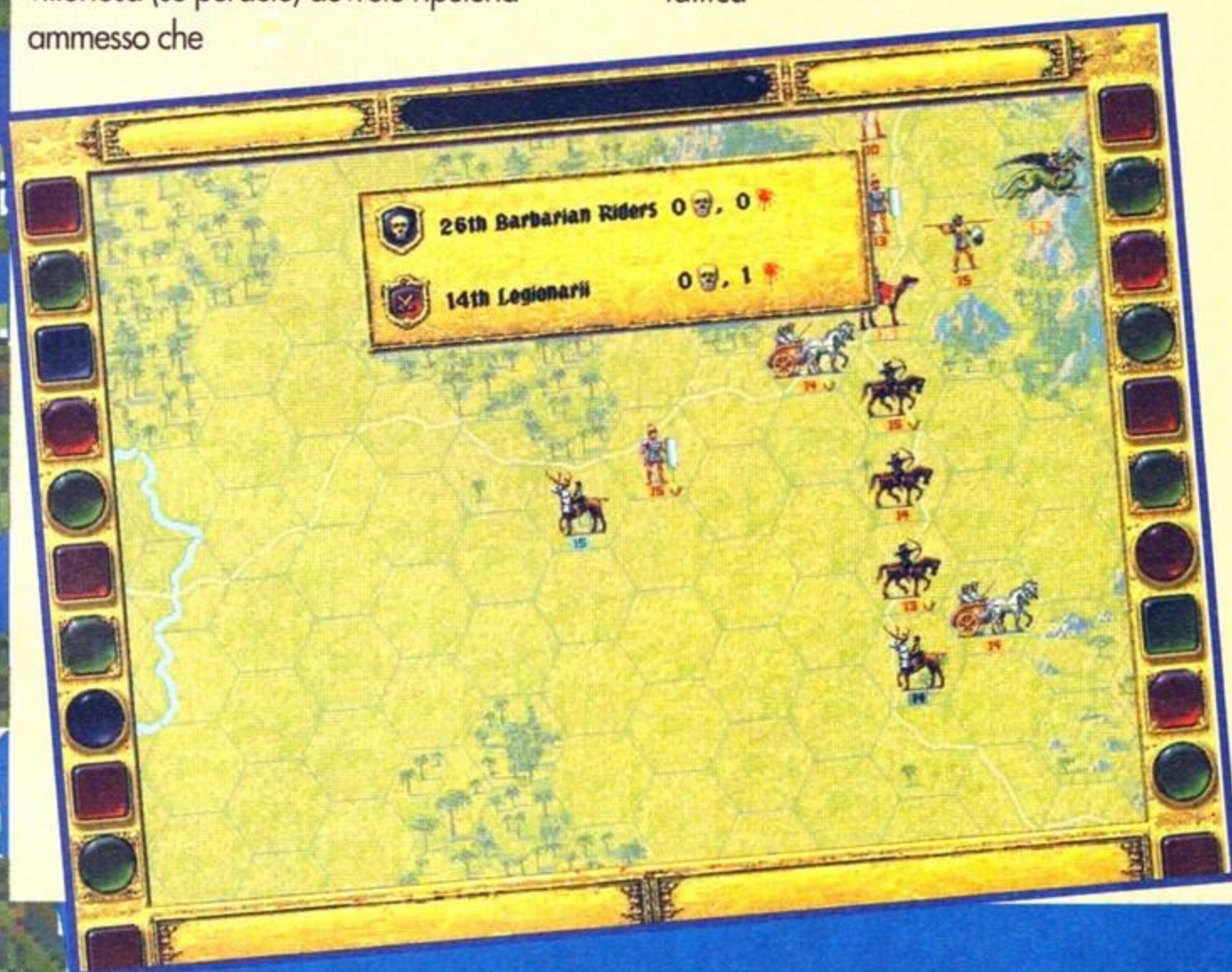
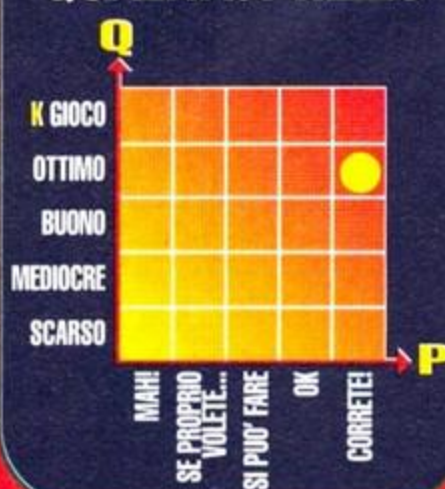
Per far girare FG basta un 386 DX40, 8 Mb RAM, MS-DOS 5.0 o più recente, 10 Mb liberi su disco rigido (62 per l'installazione "maxi"), una scheda SVGA, un mouse Microsoft o Logitech compatibile e un CD-ROM 2x, Sound Blaster o compatibile.

K VOTO
945

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE
Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni
5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Q
K GIOCO
OTTIMO
BUONO
MEDIOCRE
SCARSO
P
MAH!
SE PROPRIO VOLETE...
SI PUO' FARE
OK
CORRETE!

APPASSIONANTE

SPARATUTTO 3D

MASTER LEVELS FOR DOOM 2

La Id Software dona nuova linfa vitale a Doom 2, producendo un disco di espansione contenente più di 1.800 livelli WAD.

Dopo il controverso Ultimate Doom, la software house americana continua a supportare il suo prodotto più famoso (almeno fino all'uscita di Quake), realizzando i *Master Levels for Doom*, una compilation di livelli che si vuole nettamente distinguere dalla sterminata serie di anonimi CD-ROM più o meno male assortiti che hanno invaso il mercato dall'anno scorso a questa parte. Questo nuovo prodotto infatti, si distingue per una particolarità non trascurabile: quella di avere al suo interno 20 nuovi livelli ufficialmente prodotti dalla Id con tanto di marchietto e copyright. In realtà i level-designer non appartengono allo staff interno diretto da John Romero, ma si tratta di appassionati, che dopo una attenta selezione sono stati supportati dai tecnici della casa texana per la produzione dei suddetti nuovi livelli di gioco. La qualità complessiva delle varie realizzazioni è senza dubbio eccellente; niente a che vedere con alcuni dei deludenti episodi di Ultimate Doom. Si nota immediatamente che la struttura delle costruzioni, la disposizione dei mostri e degli enigmi è stata curata da persone competenti ed entusiaste. Infatti, non ho mai trovato così tante finestre e aree di tiro così adatte per il gioco multiutente come su questo CD. Le texture dei muri e i vari elementi che compongono i palazzi sono stati usati in maniera molto creativa, contribuendo a rendere un'ottima atmosfera di gioco. Anche la disposizione di chiavi, leve e pulsanti è ottima: a volte dovrete davvero spremervi le meningi per non utilizzare le cheat. Ho poi molto apprezzato l'idea presente in un livello di realizzare l'equivalente di cellule fotoelettriche per aprire le varie sezioni nascoste. Il mio livello preferito è senza dubbio The Black Tower, un'enorme arena divisa in 4 sezioni su cui torreggia un'altissima torre oscura, che contiene alcune sequenze di enigmi molto difficili da risolvere. Come in ogni CD-ROM di espansione che si rispetti, non mancano poi le valanghe di WAD presi da Internet. In questo caso non avremo che l'imbarazzo della scelta, dal momento che potremo scegliere tra più di 1600 (milleseicento!) nuove mappe per quanto riguarda Doom2, e oltre 200 invece utilizzabili col primo episodio. Naturalmente la qualità delle realizzazioni è estremamente variabile, per cui possiamo andare da livelli ottimamente realizzati come la serie D9-2 ad altri assolutamente deprimenti e che non invogliano di certo a ricaricare lo stesso livello una seconda volta. Insomma, un CD-ROM aggiuntivo che potrà far felici molti "aficionados" di Doom, soprattutto se non dotati di un collegamento Internet che può consentire loro di recuperare dei nuovi livelli in maniera autonoma.

Giampaolo Moraschi

Si ringrazia Pergioco 02/29524256

MASTER LEVELS FOR DOOM 2

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Id Software
Sviluppatori: Diversi

PC CD-ROM

La configurazione richiesta è la stessa di Doom 2: il gioco gira anche su un 386/SX, ma per avere una velocità accettabile è consigliato utilizzare almeno un 486DX/33. 4 Mb di RAM sono il minimo per poter funzionare, ma con 8 Mb si riducono drasticamente gli accessi a disco. Scheda video SVGA e una qualsiasi tra le schede sonore più diffuse sono vivamente consigliate.

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni (scala 0–5)

PC PENTIUM 75-166 MHZ

CONFIGURAZIONE BASE : CASE DESKTOP O MINITOWER CE
MAIN BOARD PENTIUM 75-200 MHZ - CHIPSET INTEL TRITON
256KB CACHE SINCRONA ON BOARD ESPANDIBILE A 512KB
RAM 8MB ESP 128MB - CTRL PCI EIDE MULTI I/O ON BOARD
DRIVE 1,44MB -TASTIERA WINDOWS 95 - MOUSE

CPU	HD 635	HD 850	HD 1,2	HD 1,6	HD 2,1
PENTIUM 75	1.190	1.240	1.290	1.340	1.490
PENTIUM 100	1.370	1.420	1.470	1.520	1.670
PENTIUM 120	1.470	1.520	1.570	1.620	1.770
PENTIUM 133	1.590	1.640	1.690	1.740	1.890
PENTIUM 150	1.790	1.840	1.890	1.940	2.090
PENTIUM 166	2.190	2.240	2.290	2.340	2.490

TUTTI I PREZZI SONO X 1.000 ESCLUSA IVA 19%

NOTEBOOK OYSTER

KALA' - LCD MONO 9,5" 640x480x64 - 4MB - AUDIO 8 BIT - TRACK POINT

CPU	HD420MB
486DX2-66	2.290
486DX4-100	2.390

HARD DISK 540	+ 100
HARD DISK 720MB	+ 400
ESPANSIONE MEMORIA 4MB / 8MB	+320 / + 640
LCD COLORE DUAL SCAN 10,5"	+ 700

BRAHMA - LCD COLOR 11,4" 800x600x65.000C - 8MB - AUDIO 16 BIT
CD-ROM 4X INTEGRATO - TOUCH PAD - MICROSOFT WINDOWS 95 CD

CPU	HD420MB
PENTIUM 75	4.990
PENTIUM 90	5.340
PENTIUM 100	5.390
PENTIUM 120	5.550

HARD DISK 540MB	+ 100
HARD DISK 810MB	+ 400
HARD DISK 1,2GB	+ 900
ESPANSIONE MEMORIA + 8MB (2 x 4MB)	+ 670
ESPANSIONE MEMORIA +16MB (2 x 8MB)	+ 1.340
ESPANSIONE MEMORIA +32MB (2 x 16MB)	+ 2.570
LCD COLORE TFT 10,4"	+ 900

GARANZIA 2 ANNI - ASSISTENZA IN 72 ORE

MONITOR SAMTRON (2 ANNI DI GARANZIA)

-14" 1024x 768x0,28 DOT PITCH - NI LR - MPRII / DIGITALE	420 / 470
-15" 1280x1024x0,28 DOT PITCH - NI LR - MPRII / DIGITALE OSD	590 / 640
-17" 1024x768x0,28 DOT PITCH / 1280x1024x0,26 DOT PITCH	1.090 / 1.290

SONY

-15" CPD-15SX 1280x1024x0,25 (60Hz) DIGITALE	750
-15" CPD-15SF2 1280x1024x0,25 (60Hz) DIGIT- OSD	850
-17" CPD-17SF2 1280x1024x0,25 DIGIT - OSD	1.740
-17" CPD-17SE2 1600x1280x0,25 DIGIT - OSD	2.290
-20"CPD-20SF2 1600x1280x0,30 DIGIT - OSD	2.890
-20"GDM-20SE 1600x1280x0,30	3.790
-20"GDM-20SH 1600x1280x0,25	4.490

SIMM

4MB 72PIN	100
8MB 72PIN	200
16MB 72PIN	400
4MB 72PIN EDO	140
8MB 72PIN EDO	260
16MB 72PIN EDO	590
256KB CACHE SYNC	50
512KB CACHE SYNC	100

CPU

486DX4-100 AMD 3,3V	90
586DX4-133 AMD 3,3V	140
PENTIUM 75	190
PENTIUM 100	370
PENTIUM 120	470
PENTIUM 133	590
PENTIUM 150	890
PENTIUM 166	1.190

HARD DISK EIDE

635MB WD/CONNER	290
850MB WD/QUANTUM	340
1,2GB WD/QUANTUM	390
1,6GB MAXTOR	450
1,6GB WD	490
2 GB MAXTOR	590
2,1 GB SEAGATE	440
2,5" 810MB IBM	690

SCHEDE VIDEO PCI

AL-2302 1MB ESP. 2MB PnP W95 MPEG SW	90
S3-TRIO64 1MB ESP. 2MB PnP W95 MPEG SW	140
S3-TRIO64V 1MB EDO ESP. 2MB PnP W95 MPEG SW	170
S3-TRIO64V+ 1MB EDO>4MB PnP W95 MPEG HW	290
DIAMOND STEALTH 64 2120 1MB DRAM ESP. 2MB	240
ESPANSIONE 1MB DRAM PER S3 / DIAMOND	70
DIAMOND STEALTH 64 3240 2MB VRAM ESP. 4MB	450
ESPANSIONE 2MB VRAM PER DIAMOND STEALTH	290
DIAMOND STEALTH EDGE 3D 2120 1MB EDO RAM	490
DIAMOND STEALTH EDGE 3D 3240 2MB VRAM	740
MATROX MILLENNIUM 2MB WRAM	570
MATROX MILLENNIUM 4MB WRAM	820
ESPANSIONE 2MB WRAM PER MATROX	370
ESPANSIONE 4MB WRAM PER MATROX	690
MIRO VIDEO 20SV 2MB VRAM	440
NUMBER 9 FX VISION 330 2MB DRAM W95 PnP	340

MAIN BOARDS 486-586 / PENTIUM

-486-586DX4 256KB CACHE CTRL PCI-4 EIDE ON BOARD + MULTI I/O 16550	170
-PENTIUM 75-200MHZ CHIPSET INTEL TRITON - 256KB ESP 512KB CACHE SYNC ON BOARD CONTROLLER PCI-EIDE MULTI I/O ON BOARD (2 SER 16550+PAR BIDIREZIONALE)	240
-PENTIUM 75-200MHZ "PRIDE FREEWAY" - C/S (5 ANNI DI GARANZIA)	340

CD ROM

- TOSHIBA XM-5402 B 4X (600 KBsec- 150 msec)	100
- PIONEER DR-UA124X 4X (600 KBsec - 150 msec)	120
- MITSUMI FX600 6X (900 KBsec -190 msec)	190
- WEARNES 6X (900 KBsec - 185 msec)	190
- GOLDSTAR 8X (1200 KBsec - 150 msec)	290
- TEAC CD-56S SCSI 6X (900 KBsec- 110 msec)	340

MASTERIZZATORI

SONY 920-S 4X/2X	1.390
PHILIPS CDD2000 4X/2X	1.390
JVC XR-W2010 4X/2X	1.390
YAMAHA CDR-102 4X/2X	1.390
YAMAHA CDR-100 4X/4X	1.990
RCD 5040 2X/4X EST	1.690

MODEM / FAX

14.4 VOICE INTERNO/ESTERNO	120/140
28.8 INTERNO/ESTERNO	270/290
28.8 VOICE INTERNO	370
14.4 POCKET	200
14.4 PCMCIA/+VOICE	220/24
28.8 PCMCIA	0
U.S. ROBOTICS 14.4 INT/EST	440
U.S. ROBOTICS 28.8 ESTERNO	190/240
SUPRA DIAMOND 28.8 INT	420

FAST MOVIE LINE

MOVIE MACHINE II/FPS 60	1.240/1090
MPEG/MJPEG	620/840
AVIATOR SPEED	490

SCANNER MUSTEK 600 II SP

A4 600dpi/4800dpi 16 MILIONI DI COLORI
SINGOLO PASSAGGIO - DRIVERS WIN95
IN OFFERTA SPECIALE A L. 620.000

PAGAMENTO RATEALE CON BOLLETTINI DI C/C
FINANZIAMENTI DA 12 A 36 MESI (CREDITCON)
SVOLGIMENTO PRATICHE FINANZIARIE IN SEDE
O PER CORRISPONDENZA TRAMITE POSTA O FAX.

PC WARE srl

VIA CARLO PIRZIO BIROLI, 60
00043 CIAMPINO - ROMA
06/791.21.21 - 791.55.55 FAX 791.06.43

LA PC WARE SRL PER IL POTENZIAMENTO DELLA PROPRIA STRUTTURA DI VENDITA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE SELEZIONA UN NUMERO LIMITATO DI PUNTI VENDITA QUALIFICATI PER COSTITUIRE UNA RETE DI NEGOZI AFFILIATI.

VISITATE IL NOSTRO COMPUTER SHOP
(CATALOGO GENERALE PRODOTTI ON LINE)
http://www.webcom.com/pcware
E-mail: pcware@cdc.it
OFFERTE SPECIALI E PROMOZIONI IN TEMPO REALE.

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO COMPUTERS, MONITORS E ACCESSORI PER ROMA E PROVINCIA.
CONSEGNA GRATUITA COMPUTERS IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE ESPRESSO CON PAGAMENTO IN CONTRASSEGNO.

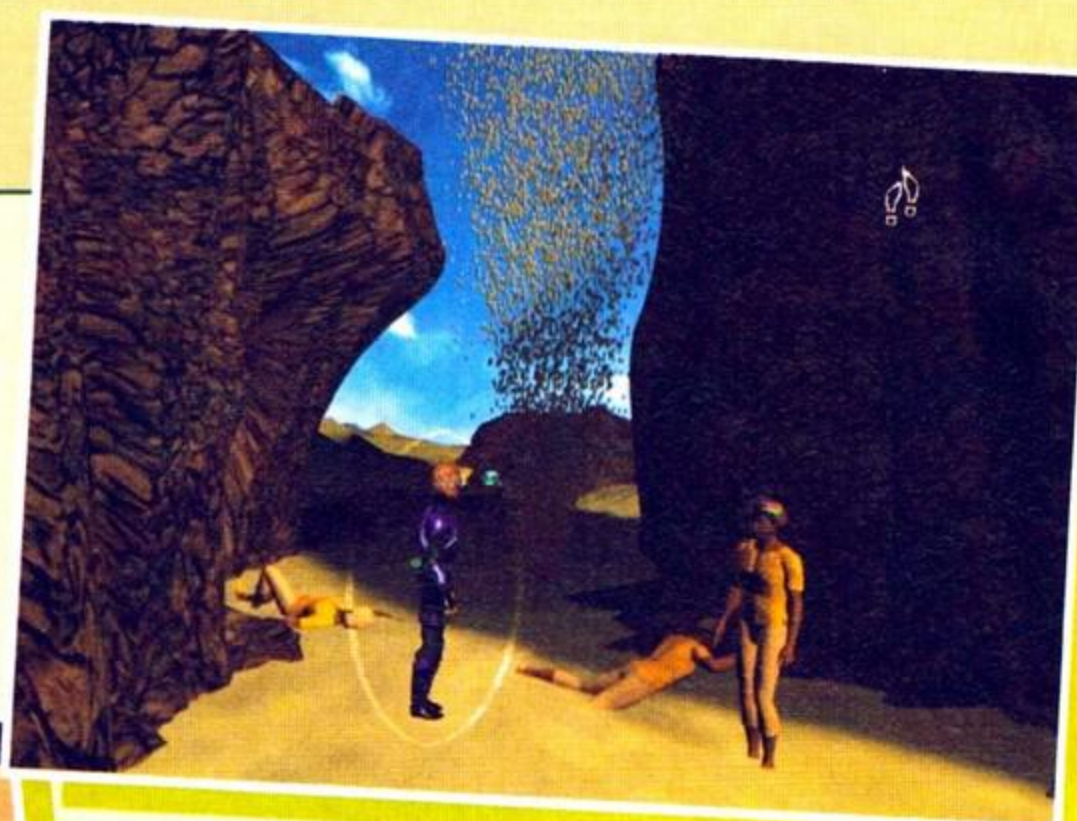
APPASSIONANTE

CHRONOMASTER

Rene Korda è un professionista affermato, il suo prestigio e la sua fama ormai gli permettono una vita piacevole e tranquilla. Peccato che a volte...

Solo da una mente fertile come quella del grande scrittore di fantascienza Roger Zelazny, poteva scaturire un'idea interessante ed originale come quella di Chronomaster.
A molti appassionati di "science fiction", questo nome non sarà nuovo: scrittore di fantascienza di fama internazionale e vincitore di svariati premi letterari, tra cui il prestigioso premio Hugo, Zelazny può benissimo essere considerato uno dei grandi della fantascienza "classica".
Ma bando alle critiche letterarie e passiamo alla storia che fa da sfondo a questa avventura: la civiltà umana ormai ha raggiunto vertici tecnologici inimmaginabili, la vita può essere prolungata indefinitamente, i viaggi intergalattici sono all'ordine del giorno, per non parlare della possibilità di terrafomare i pianeti e altre amenità del genere.
Vera punta di diamante del progresso tecnologico e della sua capacità di dominare la natura sono gli "Universi Tascabili".
I "Pocket Univers", questo è il loro nome inglese, sono una distorsione dell'universo principale, delle piccole sacche di realtà alternative che pochi professionisti, sfruttando avanzatissime conoscenze di fisica quantistica sono in grado di creare dal nulla.
La differenza sostanziale tra l'universo principale e gli "Universi Tascabili" sta nel fatto che questi ultimi sono molto più piccoli, arrivando infatti a contenere solo pochi corpi celesti, quali appunto un sistema solare e alcuni pianeti.
La peculiarità di un universo fatto in casa risiede nelle leggi fisiche che lo governano, che possono essere completamente differenti, così come la materia in esso contenuta, che può essere plasmata a seconda delle esigenze del suo creatore.
La progettazione di un universo, oltre a richiedere grandi risorse tecnologiche e scientifiche, necessita anche di una certa vena artistica non facile da sviluppare. Per questo motivo i "fabbricanti" di Universi sono molto richiesti e ben pagati.
Protagonista dell'avventura è appunto un professionista del settore ormai ritiratosi a vita privata.

Stanco della stressante vita del Dio, Rene Korda cerca un po' di tranquillità vagando per l'universo a bordo della sua lussuosissima astronave.
Un bel giorno però il governo centrale della "vecchia" Terra richiede l'aiuto del nostro eroe in uno spinoso affare di "Universi Tascabili".
Due realtà artificiali, Urbs e Auranas, sono state poste illegalmente in stasi temporale: ciò vuol dire che l'universo e tutto ciò che vi è di vivente è permanentemente in uno stato di eterno presente. Inutile immaginare che uno stato di immobilità così totale non faccia piacere agli abitanti del mini universo, così come non faccia piacere al governo centrale della Terra, preoccupato che un fenomeno del genere possa accadere anche ad altre realtà. La missione di Rene Korda, che poi sareste voi giocatori, quindi è quella di liberare i due universi dal blocco temporale e scoprire il responsabile di questa mini catastrofe cosmica. Chronomaster è un avventura grafica delle più classiche, in cui il personaggio protagonista è comandato attraverso il mouse. La sua figura si muove in schermate fisse, interagendo più o meno con l'ambiente circostante. Niente di nuovo quindi sotto il profilo dell'interfaccia, che tranquillamente si può affiancare per i suoi risvolti ergonomici alla soluzione adottata dalla New World Computing in

Druid. Bisogna dire però che rispetto ai vetusti predecessori e antesignani del genere, la perizia dei grafici e le capacità delle nuove CPU, permettono ambientazioni in 3D davvero ricche ed affascinanti.
Niente da dire quindi per quanto riguarda questo aspetto, che in Chronomaster è ben curato: l'attenzione dedicata alle ambientazioni è davvero ottima e tutta realizzata in grafica 3D in alta risoluzione, compresi gli effetti di luce, le atmosfere e le animazioni di intermezzo tra una fase e l'altra dell'avventura, che sono davvero niente male. L'interfaccia del gioco, come già accennato prima, non è nulla di innovativo: una barra orizzontale sulla sommità del video consente di gestire tutte le azioni disponibili, oltre alle varie e classiche modalità di interazione di un'avventura grafica, come raccogliere, guardare, parlare ecc... Rene Korda (che nome strano !), ha a disposizione diversi strumenti utili alla risoluzione della vicenda, come una sorta di coltellino svizzero del futuro compreso di bacchetta magica (non sto scherzando: giocando vi accorgerete della sua utilità), e una fluttuante sfera che non è altro che l'intelligenza artificiale della sua astronave, pronta ad aiutarvi e a consigliarvi nelle scelte più difficili. Sempre dalla barra azioni è possibile richiamare un menù più ampio, che occupa una maggiore porzione di schermo, in cui si accede all'inventario degli oggetti. Anche qui le azioni disponibili sono le più classiche, tra le quali quella di unire più oggetti tra loro creandone di nuovi. Rispetto alla trama davvero intrigante (l'incedere della vicenda e i dialoghi dei personaggi sono davvero ben realizzati e degni della fama di Zelazny), l'aspetto fondamentale dell'avventura, e cioè la risoluzione degli enigmi, è stata un po' troppo trascurata. Gli enigmi e la logica con cui i vari oggetti vengono impiegati, molto spesso non hanno un gran nesso logico con il contesto della vicenda. Spesso infatti ci si troverà di fronte a soluzioni artificiose e improbabili, non eccessivamente difficoltose, ma svilenti se valutati nel contesto generale della vicenda in cui ci si è calati. Molte volte capita di dover usare gli oggetti in una maniera radicalmente improbabile rispetto al luogo e all'azione il cui il protagonista è immerso, e questo rende il gioco, in alcune fasi, più affine ad una settimana enigmistica che ad un'avventura vera e propria.
E' giusto dire comunque che per molti tale aspetto può sembrare meno negativo di quanto venga qui presentato, ma da uno scrittore di fantascienza ci si aspetta una vicenda coinvolgente quanto un buon romanzo (visto che ve ne sono tutti i presupposti), per cui un po' di delusione rimane.
Da sottolineare l'efficacia degli effetti sonori e della musica, che godono di una notevole varietà: gli effetti digitalizzati sono ottimi, i dialoghi sono poi interamente recitati da attori professionisti indubbiamente bravi: la voce di uno dei protagonisti è quella di Brent Spiner (il Data di Star Trek Next Generation). Anche la musica garantisce la giusta atmosfera agli ambienti che già graficamente sono affascinanti.

Francesco Pepe

Si ringrazia Pergioco 02/29524256

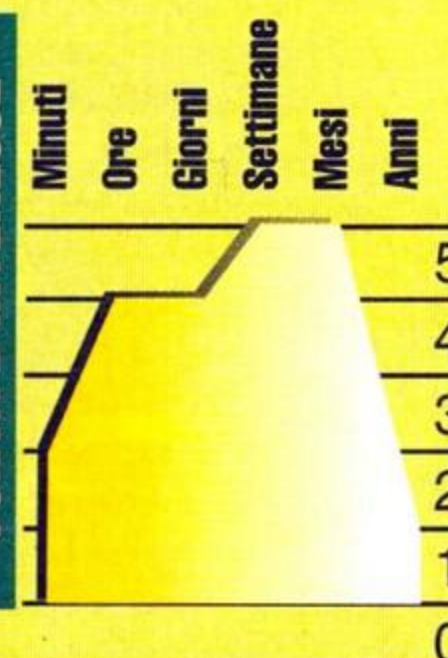
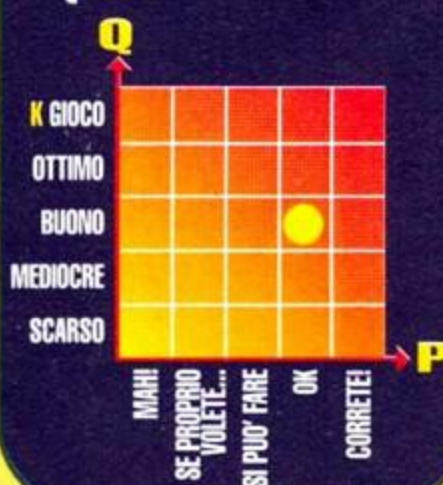
CHRONOMASTER

Genere: Avventura
Casa: Capstone
Sviluppatore: Dreamforge

PC CD-ROM

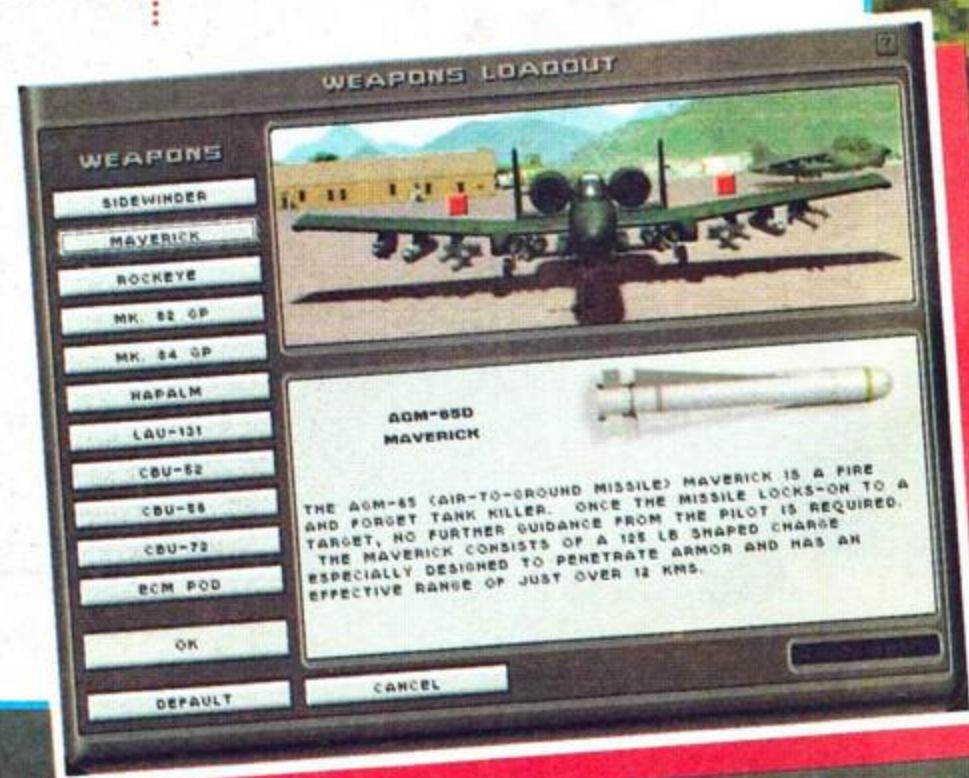
Il gioco richiede come minimo un 486/33, oltre a 4 Mb di RAM e una scheda video SVGA dotata di almeno 512 Kb. L'occupazione su disco va da un minimo di 5 Mb a un massimo di 35 Mb. Sono supportate tutte le schede sonore più comuni.

K VOTO
830

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G										
A										
QI										
FK										

SIMULAZIONE DI VOLO

La Sierra torna a stupirci con un simulatore sul più temibile aereo da attacco al suolo mai costruito: il Facocero! (è proprio questo il suo nomignolo). Let's rock'n'roll!

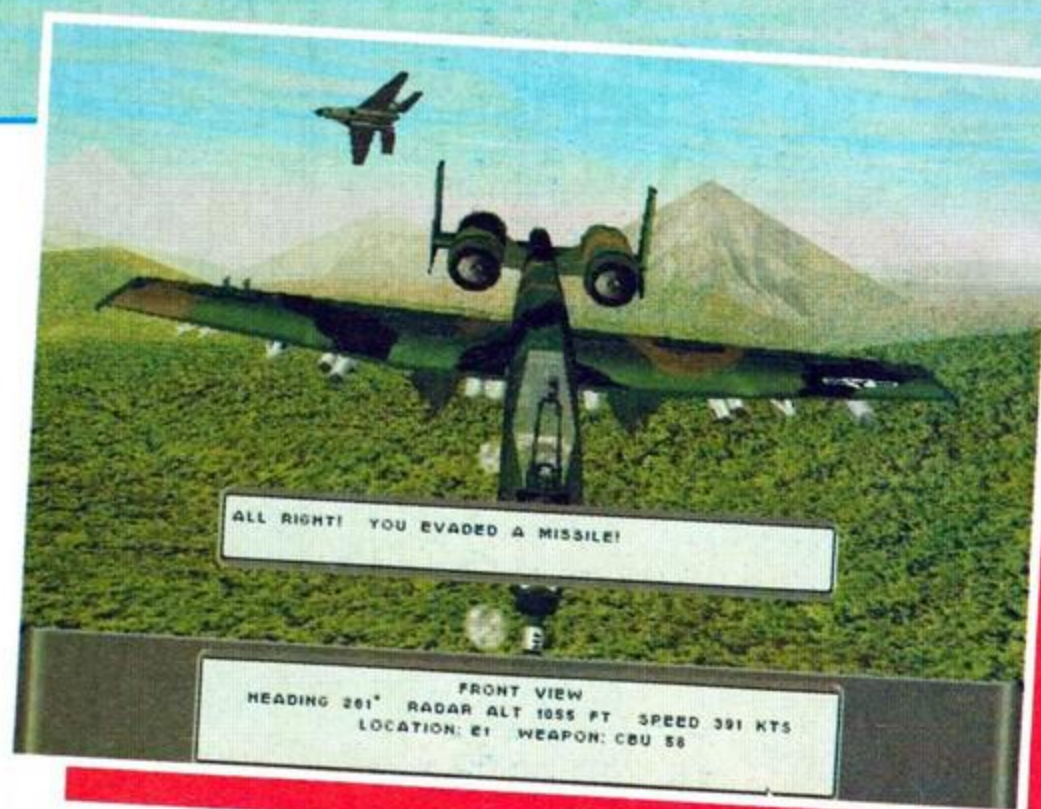
APPASSIONANTE

Ed eccoci ancora qui a bordo di un altro mezzo di distruzione. Stavolta si tratta di un aereo abbastanza particolare in quanto è un aereo "scomodo". Vado subito a chiarificare la mia affermazione in modo da fugare ogni vostro dubbio prima che chiamiate il Paolo Pini e mi mandiate due gentili signori biancovestiti con una stupenda giacchetta a rovescio tutta per me. L'A-10 è stato creato unicamente con uno scopo: l'annientamento di carri armati (e tutti i mezzi di terra corazzati). Troppo lento per i moderni scenari di combattimento, il Warthog (facocero, così chiamato per il suo aspetto sgraziato) punta più sulla manovrabilità che sulla velocità per minimizzare la sua vulnerabilità al fuoco di terra, nonostante il vecchio detto di tutti i piloti "la velocità è vita". Col suo primo volo nel 1972, l'A-10 è un buon compromesso tra una potenza di fuoco terribile e basso costo. La Sierra ci mette a bordo di questo tritacarne volante spedendoci nei più comuni scenari di combattimento moderni a fare quello che il nostro mezzo sa fare meglio: piazza pulita al suolo. Qui la casa americana prende punti perché quasi nessuno aveva pensato di dedicare un intero gioco ad un aereo specifico da attacco al suolo senza possibilità di cambiarlo; la Spectrum ci aveva pensato con Top Gun, ma si parlava di un F 14 che , si sa, regna nei cieli. Altri giochi ci hanno abituato ad una vasta scelta di aerei e quasi sempre l'A-10 ha avuto pochissimo spazio. Ora ci troviamo sul secondo protagonista della guerra nel Golfo (il primo è l'elicottero Apache) che ha delle caratteristiche uniche al mondo, prima delle quali è quello di poter portare un ordnance (carico bellico sui piloni subalari) che NESSUN altro aereo al mondo mai costruito può caricare. Iniziamo quindi a prendere confidenza con questo mulo dei cieli dopo il mission briefing, per la verità troppo succinto e poco dettagliato. In ogni simulatore che si rispetti, il briefing deve essere il più dettagliato possibile in modo da renderci edotti su cosa troveremo una volta decollati: qui si legge "obbiettivo: centro di comunicazioni", "minaccia aerea: elevata", "minaccia dal suolo: media" ed un paio di righe proprio prima di iniziare a volare. Cos'è, vi manca lo spazio?? Forse, visto che lo schermo è grande un riquadro di Windows (infatti gira solo su Windows 95) e non possiamo ingrandirlo più di tanto. Dopo la canonica scelta sulla missione da intraprendere, sia essa singola o nel contesto di una campagna, troviamo la schermata dell'armamentario, ovvero con che razzo esco stasera. TAKE OFF! Si vola. Ma giù dalla finestra insieme al mio PC! Non indovinerete mai: scatta anche questo! Perché?? Perché continuate a chiedermi un 486 DX 66 e mi fate volare su un bradipo?! Il sentore lo avevo avuto già dall'intro, che scattava anche quella, ma speravo che fosse la mia immaginazione; purtroppo... (io ed il vice presidente dell'Associazione Videogiocatori Inc@#*ati, Daniele Falzone, vostro amato redattore, abbiamo aperto le iscrizioni). Meglio passare al cockpit. Questo è funzionale e ben disegnato. Ci sono tutti quei numerini che scorrono, tutte quelle lancette che girano e quei suoni tanto carini che fanno la felicità dei piloti

virtuali. L'HUD è anch'esso funzionale e non soffre di quel sovraffallamento comune a molti simulatori a discapito però delle informazioni sul bersaglio. Queste si possono leggere sul display posto a destra dove il bersaglio è visualizzato in 3D. Anche il sistema di controllo risulta semplice in quanto non ci sono gregari da controllare ed il numero dei tasti da pigiare è ridotto. Un classico sono le visuali esterne che risultano più immediate se ci affidiamo al cursore HAT del nostro joystick (perché voi avete un joystick con l'HAT, vero?) e risulta molto comoda la floatig camera, ovvero la possibilità di poter girare attorno all'oggetto visualizzato con il mouse e zoommare con i suoi tasti. Non mi piacciono molto i messaggi sui risvolti della missione che il computer ci comunica: vengono visualizzati dentro a dei riquadri bianchi che compromettono inevitabilmente il realismo del gioco. Avrei preferito un display, magari più piccolo, ma inserito nel contesto del cockpit. Ma la chicca sono le armi che come ho già detto sono numerose e molto dannose. Una versione agli infrarossi del Maverick montato sui caccia da supremazia aerea apre la carrellata che prosegue con due dumb-bomb (bombe stupide, senza un sistema di guida) per proseguire con i classici AIM-9 Sidewinder deputati ad abbattere eventuali avversari aerei. Ma il più sadico godimento lo si raggiunge con delle bombe anti uomo e antiaereoporto, il che significa che all'impatto c'è una prima esplosione, ma sotto le macerie rimangono attivate alcune cariche secondarie a frammentazione che esplodono quando qualcuno tenta di rimuovere le macerie stesse per liberare la pista dell'aereoporto bersagliato. Una sventagliata di schegge investe il personale addetto e tanti saluti. Vogliamo parlare di napalm? Non avete idea di come brucia bene (forse potreste averla se avete ecceduto con la fagiolata qualche volta).

Come nella grande maggioranza dei simulatori, c'è una schermata chiamata review veichles che ci permette di analizzare ogni mezzo presente nel gioco con tutte le sue caratteristiche. E' palese che questo ci sarà utile nelle missioni: conosci il tuo nemico, dice un vecchio detto mormone (non so se è mormone, ma è vero!) Le missioni sono abbastanza varie e difficili, a vantaggio della longevità: si va dal semplice seek & destroy a missioni multi-obbiettivo che richiedono un'abilità non indifferente che si può acquisire solamente con la pratica. In volo vero e proprio è tutto uno sballo: a cominciare dai paesaggi fino ad arrivare ai veicoli tutti realizzati veramente con cura strabiliante: era da tempo che non si vedeva una grafica così. Il volo è fluidissimo e con le visuali esterne si possono apprezzare tutte le acrobazie di cui si è capaci. La colonna sonora merita poi una menzione speciale: i pezzi, veramente azzeccati e coinvolgenti, fanno da cornice a delle animazioni (leggi esplosioni) da film e possono essere scelti con l'opzione Juke Box oppure lasciarli suonare consequenzialmente.

Se poi provate a sparare con l'Avenger sul terreno la raffica che alza la polvere vi darà una sensazione di realtà sconvolgente! Peccato che la stragrande maggioranza di voi non potrà apprezzare tutto questo! A meno che non possediate un Pentium 133. Non che non giri su macchine meno potenti, ma è uno STRAZIO veder girare un gioco così bello al ritmo di un frame al minuto anche su di un Pentium 60.

Sintetizzando il tutto possiamo dire che si tratta di un gioco elitario, sia per le richieste che per il suo target: se avete amato The Incredible Machine, rimanete a casa, ma se siete piloti dal grilletto facile correte ad accattarvi una copia di A-10: non ne rimarrete delusi, parola di Homeboy!

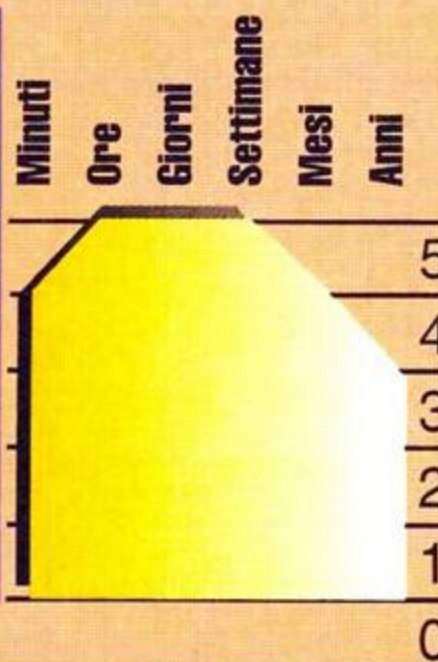
Alessandro "Pitone" Seccafieno

SILENT THUNDER A-10 TANK KILLER 2

Genere: Simulazione di volo
Casa: Sierra
Sviluppatore: Dynamix

PC CD-ROM

Se volete volare sull'A-10 dovete avere Windows 95, un (mi viene da ridere) 486 DX66, 8 MB di RAM, 2X CD ROM, 35 MB di spazio sul disco ed una scheda SVGA. NON compratelo se non avete almeno un Pentium 60. Devo dire qualcosa delle schede audio o immaginate che tutte le più comuni sono supportate?

K VOTO 895

G A QI FK

FOOTBALL AMERICANO

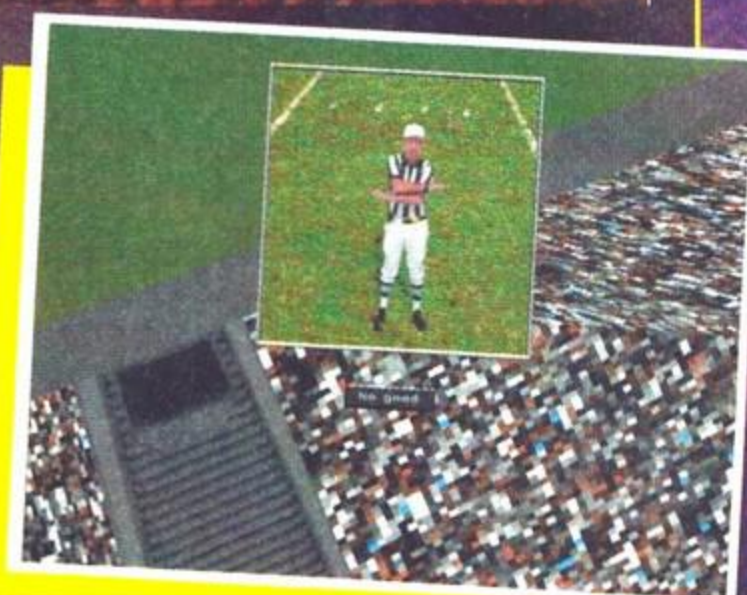
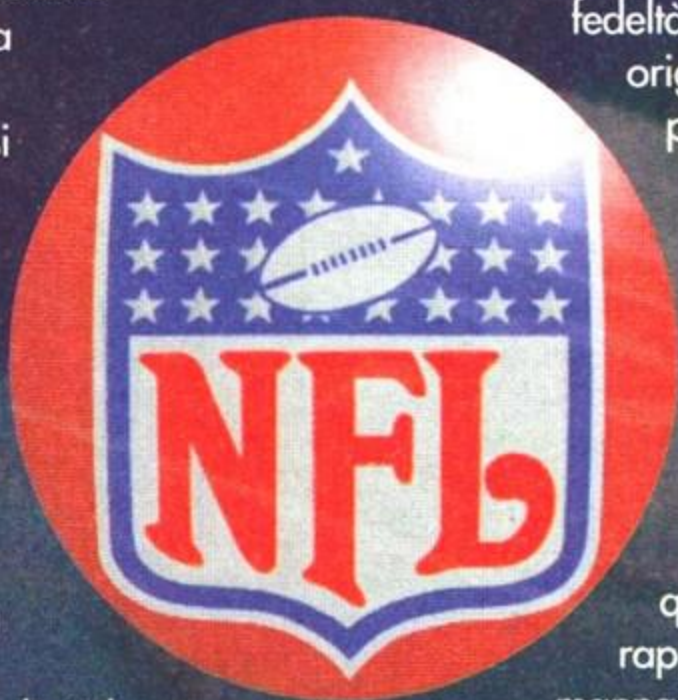
La Sierra prosegue nella pubblicazione di titoli di successo sotto l'etichetta Front Page Sports; ora tocca all'edizione aggiornata al 1996 del gioco che simula lo sport più seguito in America: il Football.

La Sierra è sicuramente una delle software house più prolifiche al mondo, avendo pubblicato decine di avventure, ottime simulazioni di guerra (sotto l'etichetta Dynamix) e numerosi titoli sportivi. Proprio per dedicare un'attenzione maggiore a questi ultimi, la Sierra ha creato una linea di programmi riservata esclusivamente a proporre in versione digitale le discipline sportive che oltreoceano riscuotono maggiore interesse (niente calcio quindi... sorry).

FRONT PAGE SPORTS

Grazie ai programmi della linea Front Page Sports, la Sierra ha da sempre riscosso molto successo, vista la cura con cui i vari sport vengono simulati su video, e vista la quantità enorme di statistiche aggiornate che i programmi sono in grado di offrire, facendo la gioia del pubblico americano. Per questo motivo, ad ogni nuova stagione sportiva, ha sempre riproposto i titoli della serie, aggiornandone i dati tecnici e statistici per offrire un prodotto costantemente al passo con i tempi, non solo dal punto di vista delle tecniche di programmazione.

Football Pro '96 è il titolo Sierra che si occupa di simulare la stagione di football americano di quest'anno, proponendo con assoluta fedeltà le formazioni originali, i giocatori, i punti di forza e le debolezze delle squadre impegnate nel campionato NFL 1996.

Per chi è appassionato di football americano questo titolo rappresenterà una vera manna, visto che è in grado di offrire una gran quantità di informazioni e statistiche; ma dal momento che si tratta prima di ogni altra cosa di un gioco (e non di un'enciclopedia multimediale), andiamo a saggiarne le potenzialità come fonte di divertimento.

PALLA AL QUARTERBACK, LANCIO LUNGO E...

Chi crede che il football sia uno sport dove contano solo forza fisica e velocità, si sbaglia di grosso; sono ben pochi infatti gli sport dove le strategie da applicare sul campo e gli schemi tattici rivestono un'importanza pari a quella che godono nell'ambito del football americano. Naturalmente Football Pro '96 provvede a simulare perfettamente le strategie di gioco proprie del football, mettendoci a disposizione non solo una quantità incredibile di schemi già preparati, ma anche un editor che consenta la costruzione di tattiche personalizzate. Durante ogni partita, servendosi di un pratico menù, sarà poi possibile impostare l'approccio all'azione e la posizione in campo dei giocatori richiamando tali strategie, per cercare di

realizzazione di Football Pro '96 mette in luce i suoi pregi maggiori: controllando il quarterback è possibile impostare un'azione di corsa o un lancio, ma a seconda dello schieramento difensivo degli avversari contrastare al meglio i movimenti degli avversari. La gestione degli schemi è realizzata in modo molto evoluto, risultando completa e non troppo dispersiva, e l'intelligenza artificiale del computer, che guida la squadra avversaria, impara presto dai suoi errori e non si farà mettere facilmente i piedi in testa.

Per chi mastica di football americano questa non può che essere una nota positiva, ma anche i neofiti non si devono spaventare più di tanto; è infatti possibile selezionare tre diversi gradi di profondità simulativa, che consentono anche ai meno pratici di riuscire a giocare senza perdersi nel mare di schemi tattici possibili.

L'azione di gioco vera e propria è rappresentata con inquadrature tipicamente televisive (peraltro selezionabili e impostabili a piacere) che permettono di seguire con grande facilità l'evolversi di ogni fase di gioco. I giocatori in campo applicheranno lo schema scelto in fase di impostazione, muovendosi comunque con intelligenza per adattarsi alle contromosse messe in atto dalla squadra avversaria; a chi gioca verrà generalmente demandato il controllo dell'uomo più vicino al centro nevralgico dell'azione.

Specie durante il gioco in attacco la sarà possibile scegliere all'ultimo momento quale giocata eseguire. Lo svolgersi dell'azione scelta sarà poi molto fluido, e la semplicità dei controlli vi consentirà di portare a termine con grande naturalezza anche le azioni più complicate (difesa avversaria permettendo).

...TOUCHDOWN !!!

Ad una grande praticità di gioco Football Pro '96 unisce anche una realizzazione tecnica davvero all'avanguardia. La grafica è tutta in alta risoluzione, pulita e perfettamente definita, e tutti i giocatori vengono animati in maniera perfetta, fluida e realistica, con un'enorme quantità di frame impiegata per descrivere al meglio ogni possibile azione: lanci, ricezioni, corse, placcaggi, calci piazzati. È inoltre possibile impostare a piacere le inquadrature del campo, regolando l'altezza, l'angolo di ripresa, la distanza dal terreno di gioco e l'oggetto su cui centrare l'inquadratura della telecamera virtuale. Sono poi previsti svariati tocchi di classe, come la pioggia o la neve durante la brutta stagione, con le condizioni atmosferiche che influenzano realisticamente l'andamento di una partita.

Anche il sonoro è ottimo, ricco di voci digitalizzate che riproducono ciò che si dicono i giocatori in campo o le decisioni arbitrali (di solito evidenziate da un breve filmato), ed effetti sonori adeguati allo svolgersi di ogni azione.

Realizzazione tecnica e giocabilità sono quindi a favore di Football Pro '96, eppure non è un must. Questo non per difetti di programmazione, ma semplicemente perchè per il pubblico italiano una simulazione tanto accurata del campionato NFL risulta essere di interesse fortemente limitato.

RIASSUMENDO...

Quindi, se siete appassionati di football americano, non potete trovare sul mercato un titolo migliore di questo; correte a prenderlo. Ma se non vi interessa granché il mondo della palla ovale, potreste ritrovarvi tra le mani un gioco che in breve vi annoierebbe; è necessaria una buona applicazione, infatti, per godere al meglio delle potenzialità offerte da questo programma, ma se non siete appassionati non troverete gli stimoli per impegnarvi con la dovuta costanza. Cercatevi uno sport più immediato da giocare.

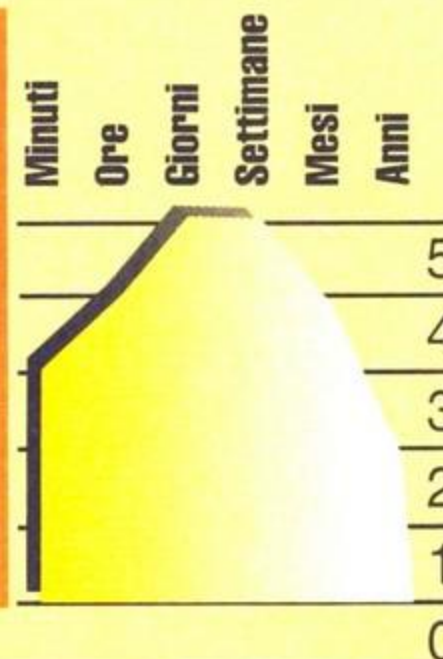
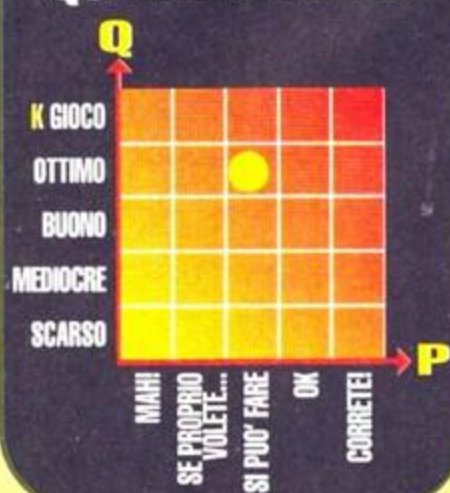
Antonio Perna

Si ringrazia Pergioco 02/29524256

FOOTBALL PRO '96

Genere: Football Americano
Casa: Sierra
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Servono come minimo un 486 DX2 66 MHz con 8 mega di RAM, una scheda grafica SVGA, un CD ROM doppia velocità e almeno 10 MB di spazio su hard disk. Per il funzionamento ottimale è sufficiente già un 486 DX4 100; per fortuna niente Pentium only. È consigliato l'uso del joystick.

VIRTUAL KARTS

La Microprose già da molto tempo ci ha promesso la pubblicazione di Formula One GP 2, ma per ora se volete provare l'ebbrezza della velocità in pista accontentatevi di correre sui Go Kart.

I giochi di corse sono molto in auge in questo periodo, specie grazie all'esplosione tecnologica offerta dallo sviluppo delle nuove console; e in attesa di poter finalmente giocare alla seconda puntata del capolavoro di Geoff Crammond (F1 GP 2, naturalmente) proviamo a consolarci con Virtual Karts entrando in competizione sulle piste di karting.

BOLIDI IN MINIATURA

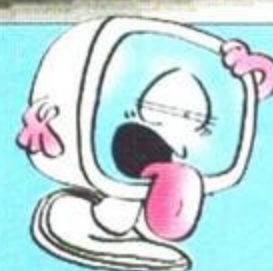
Non perchè non abbiamo a che fare con i bolidi del massimo campionato mondiale bisogna credere che Virtual Karts sia un programma superficiale. La realizzazione del gioco, infatti, segue fedelmente la tradizione tipica di casa Microprose, con una grande attenzione per i dettagli e una cura molto attenta verso tutti gli aspetti propri della simulazione. È infatti possibile correre una gara singola, disputare un intero campionato (che si svolge lungo tutti i dodici circuiti disponibili), modificare a proprio piacere gli attributi di un corridore e del suo team, tenendo conto di un gran numero diverso di possibili parametri. L'impegno per caratterizzare adeguatamente la simulazione è senza dubbio stato notevole; pensate che è persino possibile andarsi a disegnare una divisa da corsa personale.
Naturalmente sono state previste tutte le opzioni di calibrazione del proprio mezzo da corsa: dalla potenza del motore alla qualità delle gomme, dalla forma dello chassis al suo peso, dal rapporto delle marce al logo del proprio team.
La ricostruzione di ogni gara è stata eseguita in modo altrettanto puntiglioso. È prevista una sessione di prove libere per ottimizzare le prestazioni del kart in base al tempo atmosferico (che può anche variare molto le condizioni di gara: provate a correre sul ghiaccio e poi ditemi!), poi ci saranno le prove di qualificazione, ed infine la gara vera e propria, articolata su di un numero di giri a scelta.
Durante la corsa, a seconda del livello di realismo impostato per la simulazione, i giudici di gara provvederanno a segnalare con le apposite bandiere eventuali imprevisti o incidenti in pista, permettendo la regolare conclusione della competizione.
È comunque interessante notare come sia possibile rinunciare completamente ad ogni aspetto simulativo più aderente alla realtà, per trasformare Virtual Karts in un arcade bello e buono dove l'importante è pestare a fondo l'acceleratore per arrivare primi al traguardo (come già visto in Indycar Racing 2). In questo modo si accontentano sia i patiti della simulazione realistica ad ogni costo, sia gli smanettoni che hanno solo voglia di farsi una bella corsa in santa pace, senza dover fare troppe prove per avere un kart guidabile, aggiungendo profondità e variet à al gioco.
Purtroppo però non sono tutte rose e fiori.

CON IL FRENO A MANO TIRATO...

La gara è vissuta dall'abitacolo del proprio kart, che si muove in un ambiente in 3D reale texturizzato; è possibile selezionare anche una visuale da dietro il proprio kart che dona alle inquadrature una prospettiva più ariosa, oppure far

ruotare il punto di vista in prima persona, come nei simulatori di volo più evoluti.
Purtroppo, se la grafica dei menù di Virtual Karts è molto ben fatta, elegante e pulita, lo stesso non si può certo dire di quella in movimento durante una gara. I fondali e i circuiti sono decorati con grande ricchezza di dettaglio in alta risoluzione, ma lo scrolling all'atto pratico della guida risulta scattoso e procede a salti, rendendo difficile il controllo del Go Kart. E questo su un 486 DX4 a 100 MHz.
La lentezza è in effetti il peggior difetto di Virtual Karts: le gare sono afflitte dallo scorrimento scattoso e assolutamente non fluido degli scenari, qualsiasi genere di caricamento richiede svariati secondi di inattività e di attesa, e persino l'introduzione procede con continue interruzioni mentre viene caricata la musica dal CD. Guidare un vero Go Kart è un'esperienza esaltante, con la strada che ti scorre sotto, più vicina che in qualunque altro mezzo da competizione, e un contatto quasi fisico con la pista; di tutte queste sensazioni in Virtual Karts non rimane praticamente nulla; tutto viene ovattato dalla esasperante lentezza con cui si muove il programma: sembra sempre di correre con il freno a mano tirato. Anche sul fronte del sonoro non si possono spendere molte parole incoraggianti: le musiche sono ampiamente nella media, e quando vengono caricate dal CD in contemporanea alle immagini si interrompono continuamente, mentre gli effetti sonori non sono all'altezza di un programma su CD.
Soprattutto il rumore del motore dei kart suona particolarmente stonato e diventa noioso in breve tempo; non c'è comunque un particolare effetto che si distingue dall'anonimato generale.
Cos'altro si può dire di Virtual Karts ? Tutto sommato, poco.
Le opzioni, numerose e varie (tra cui la possibilità di giocare in rete), e la struttura generale dell'ultima fatica della Microprose sono indubbiamente buone, ma costituiscono solo un buon punto di partenza per cercare di costruire un gioco di successo. Purtroppo gli evidenti e pesanti limiti tecnici che affliggono il gioco lo rendono difficile da padroneggiare, ma soprattutto noioso e irritante da giocare, visto che non fornisce la minima sensazione di velocità o di fluidità di movimento (doti indispensabili ad un buon titolo di corse).
Quindi Virtual Karts si riduce ad essere un programma mediocre, dalla confezione luccicante ma dagli scarsi contenuti, privo di motivazioni che inducano a giocarlo con continuità. Può diventare valido solo se disponete di un Pentium 120 MHz, magari pure corredato di 16 MB di RAM e un CD-ROM a quadrupla velocità; ma non credo che questo gioco possa valere una configurazione del genere. Speriamo vivamente che i continui ritardi di pubblicazione subiti da Formula One GP 2 servano a mettere sul mercato un prodotto di migliore qualità e decisamente più giocabile.

Antonio Perna

VIRTUAL KARTS

Genere: Corse
Casa: Microprose
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Richiede come minimo un 486 DX2 66 MHz con un CD-ROM a doppia velocità e almeno 8 MB RAM. Questo per girare; se volete anche giocarci senza innervosirvi procuratevi un Pentium 120, magari con 16 MB RAM e un CD-ROM a quadrupla velocità; ma non ne vale la pena. Supporta anche Windows 95.

SIMULAZIONE SPORTIVA

PGA EUROPEAN TOUR

La divisione sportiva della Electronic Arts ci propone la versione europea del suo titolo golfistico di maggior successo. E spunta prepotentemente il nome di Costantino Rocca tra i campioni disponibili.

GOLF: UN PIONIERE DEI VIDEOGIOCHI

C'erano una volta, tanti anni fa, i primi 286, che stupivano il mondo per la loro versatilità sul lavoro, ma che non erano in grado di offrire uno svago neanche con un semplice giochino. Poi le cose cambiarono, ed uno dei primi titoli che contribuì a lanciare i PC nel mondo dei videogiochi fu PGA Tour Golf.
Da sempre sport aristocratico e ricercato, il golf su computer era in grado di affascinare anche gli utenti che poco avevano a che spartire con i videogame, vista l'impostazione del gioco a metà tra il tattico e l'arcade: una miscela vincente che consentì al genere di decollare e di affermarsi sul mercato, creandosi una nicchia tutta personale.
Da allora sono passati un po' di anni e i computer si sono evoluti molto facendo diventare i PC delle macchine da gioco affermate, ma le simulazioni di golf non sono cambiate più di tanto, se non nella tecnica grafica di contorno. Il gameplay è rimasto inalterato negli anni, in quanto già sviluppato al massimo delle sue possibilità: se vi piaceva il genere prima, anche ora non potrà deludervi.
Con l'avvento del CD-ROM è stato rifatto il make-up anche alle simulazioni di golf, arricchite con nuovi strepitosi effetti grafici e sonori, commenti vocali, chili di statistiche e informazioni tecniche.

IL GOLF SECONDO EA-SPORTS

PGA European Tour riprende la struttura del recente PGA Tour '96, introducendo tre dei circuiti golfistici europei più famosi (Wentworth, Gut Kaden e K Club) e ben nove avversari europei (tra cui, finalmente, anche l'italianissimo Costantino Rocca).
Una volta avviato il gioco il menù principale vi darà la possibilità di selezionare il tipo di partita che desiderate giocare, le condizioni del campo, il livello di difficoltà e i giocatori che volete che partecipino alla gara, ognuno riprodotto secondo le sue caratteristiche personali.
Le modalità di gioco sono molteplici: Practice per esercitarsi, Tournament per affrontare tutti i migliori golfisti del mondo, The Skins Game per giocare in due o quattro e collezionare più buche dei propri avversari, e infine Shoot-out dove quattro giocatori affrontano in sequenza tre buche eliminando al termine di ognuna chi ha totalizzato più colpi per arrivare a destinazione. Una bella serie di possibilità diverse di gioco che garantiscono buona longevità e varietà al programma.
Per colpire la pallina ed effettuare un tiro sono disponibili tutte le opzioni classiche che riproducono con grande realismo tutte le tecniche golfistiche grazie alle quali realizzare dei colpi particolarmente efficaci: lo swing (l'apertura della mazza che determina la potenza), il waggle (per colpire la palla in anticipo o in ritardo per determinare quanto alta possa essere la sua traiettoria), draw e fade (per dare effetto e spin alla pallina). A seconda del livello di difficoltà, che imposterete nel completissimo menù di configurazione, avrete o meno la possibilità di controllare tutti questi aspetti particolari durante il gioco.
Naturalmente per portare al meglio i vostri colpi avrete a disposizione una fornitissima Golf Bag dotata di tutte le mazze necessarie per giocare, che possono essere selezionate direttamente da voi o automaticamente dal computer in base alla distanza a cui vi trovate dalla buca.
Al termine di ogni colpo avrete accesso alla modalità di replay, per studiare al meglio

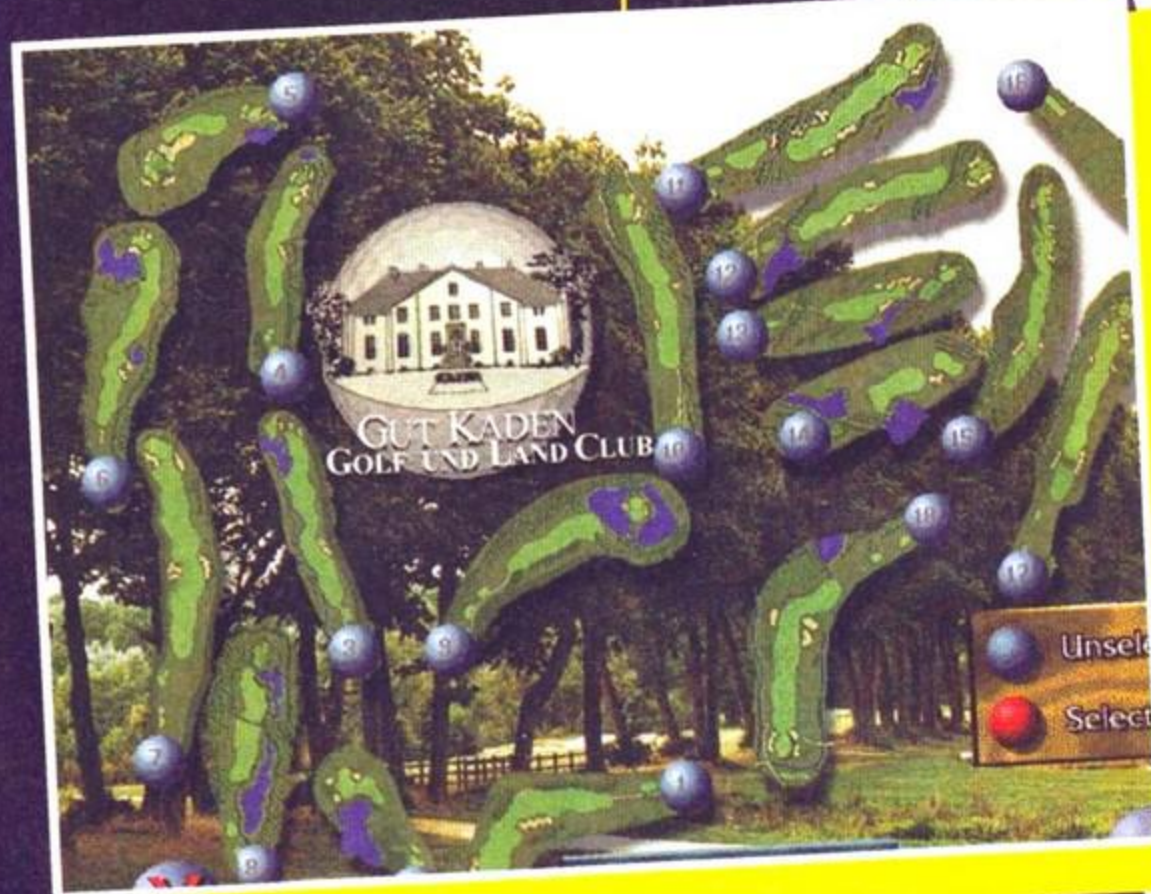
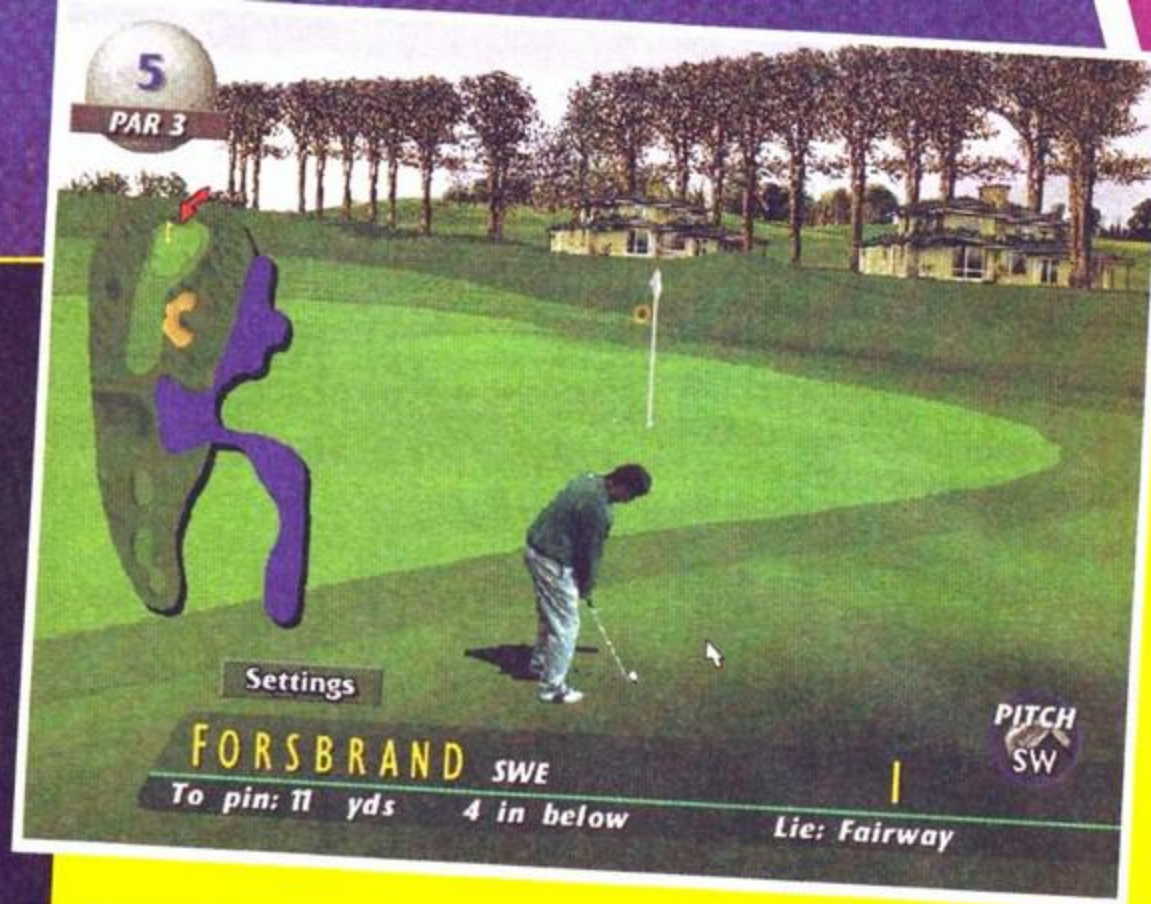
la traiettoria seguita dalla pallina, e alle statistiche aggiornate durante il gioco.

LA GRAFICA DELL' ULTIMA GENERAZIONE

PGA European Tour è interamente in alta risoluzione, ed è stato realizzato in grafica poligonale molto definita, ricoperta da un sontuoso texture mapping, dettagliato fin nei minimi particolari. Ciò consente durante il gioco di godere sempre della migliore inquadratura in direzione della bandierina della buca, e permette di spostare il proprio punto di vista per studiare al meglio le asperità del terreno e calcolare la traiettoria più efficace per arrivare meglio sul green. Molto buone sono le tecniche di visualizzazione tridimensionale degli strumenti, che consentono di valutare le traiettorie della pallina da golf e le modalità di impostazione di ogni tiro: una grossa freccia gialla trasparente mostrerà sullo scenario 3D e sulla mappa della buca (visualizzata di fianco sullo schermo) il percorso che la palla dovrebbe seguire con il tipo di colpo che avete predisposto, mentre un arco alle spalle del vostro giocatore vi darà la corretta indicazione del tipo di colpo che state per eseguire e le impostazioni ottimali per ottenere il tiro perfetto. L'effetto sul video è facilmente comprensibile e di grande chiarezza, e garantisce immediatezza di controllo. Eccellenti sono poi le animazioni con cui i giocatori effettuano i loro tiri e le viste aggiuntive che riprendono la pallina durante il volo, seguendola costantemente fino a che non si ferma, rendendo molto dinamici e coinvolgenti gli effetti dei vostri colpi. Per concludere bisogna citare le buone musiche che accompagnano i menù di configurazione, e i pochi ma efficaci effetti sonori digitalizzati che rendono molto bene l'atmosfera degli spazi aperti di un campo da golf come si deve.

Insomma, se vi piacciono i giochi di golf, PGA European Tour è certamente uno dei migliori sul mercato al momento, anche se non offre nulla di molto diverso (percorsi a parte) rispetto a PGA Tour '96 (forse un semplice data disk venduto a prezzo ridotto sarebbe stato un'idea più gradita).

Il gioco è bello, ma vi deve piacere il genere, o lo troverete noioso. Del resto, come ho già detto, il golf è uno sport aristocratico e il suo fascino è diverso da quello degli sport più diffusi; mica è una partita di calcio...

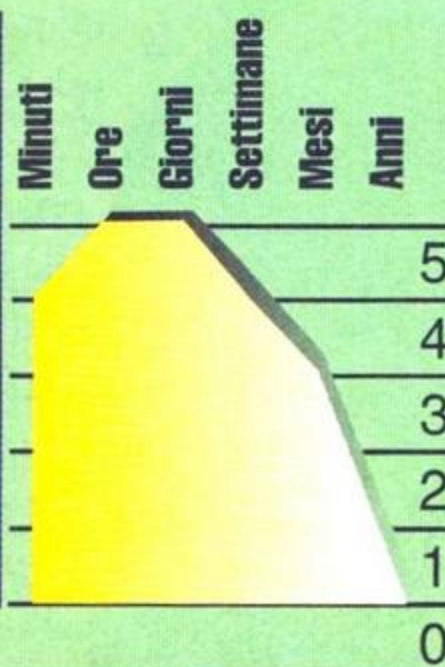
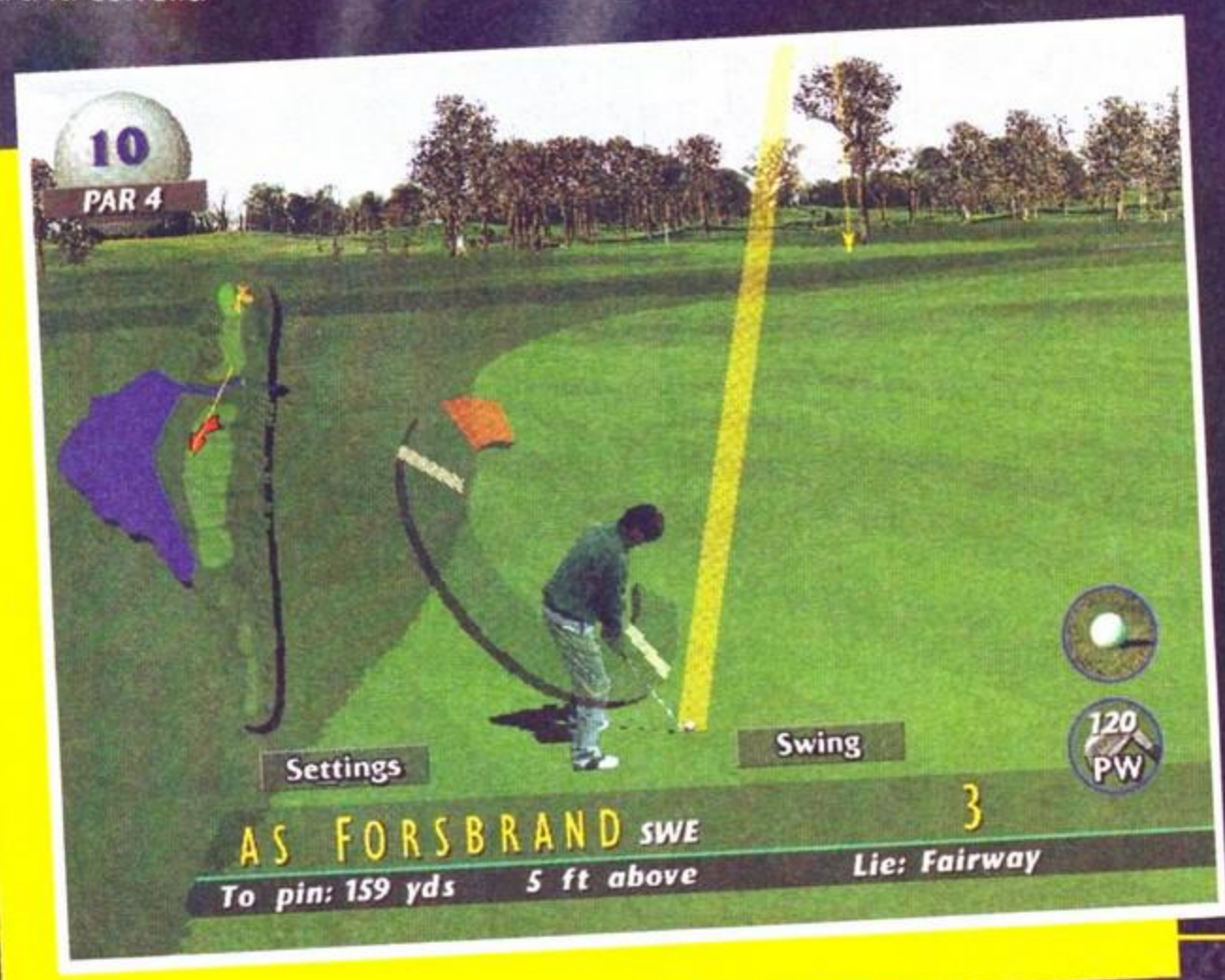
Antonio Perna

PGA EUROPEAN TOUR

Genere: Simulazione sportiva
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Richiede almeno un 486 DX 50 con CD-ROM a doppia velocità, 8 MB RAM e scheda video VESA. È stata ottimizzata anche l'installazione per far girare il gioco sotto Windows 95.

K VOTO
860

G
A
QI
FK

FRANKENSTEIN

SECONDA PARTE

Se vi siete persi tra gli infiniti cunicoli del castello del Dottor Frankestein o, più semplicemente, non avete ancora capito quale sia la vostra meta, non preoccupatevi! Ecco la seconda parte della soluzione.

Andiamo avanti fino alla fine del pontile e poi giriamo a sinistra. Notiamo un cavo sconnesso a fianco ad una batteria collegata ad una pompa per l'aria. Facciamo collegare il cavo con la batteria ed indossiamo il casco da palombaro . Prendiamo anche la fiocina che sta sotto al casco, giriamo a destra e tuffiamoci in mare. Quando siamo sott'acqua svoltiamo a destra e diamo un'occhiata ai documenti che fluttuano nell'acqua. Giriamoci ancora e guardiamo nella cassa sommersa lì vicino, poi torniamo al pontile. Dopo aver ucciso il polpo saliamo sulla scaletta che troviamo a destra e poi portiamoci in fondo alla caverna del pontile. Andando avanti, incontriamo un incrocio a Y ed imbocchiamolo a destra. Andiamo avanti per due posizioni e giriamo a sinistra. Procediamo per altre due posizioni e poi portiamoci destra. Andiamo avanti ancora e giriamo a sinistra. Dovremmo individuare ad una certa distanza una porta. Andiamo avanti in questo tunnel finché non incontreremo una ruota dentata. Giriamo la valvola dell'acqua sul tubo. Quando saremo dall'altra parte del ruscelletto, guardiamo in basso e prendiamo la catena, poi attacchiamola alla ruota dentata. Oltrepassiamo nuovamente il ruscelletto e giriamoci a destra. Tiriamo l'interruttore, ma non procediamo ancora innanzi. Giriamo a destra, oltrepassiamo il ruscelletto e andiamo alla fine del tunnel. Alla fine di esso, giriamo a sinistra e procediamo per due posizioni, poi a destra e andiamo fino alla fine del passaggio, girando a destra quando il tunnel ce lo permette. Avremo raggiunto la fine quando troveremo il trsportatore a nastro. Attiviamolo e giriamoci. Procediamo innanzi finché raggiungeremo la sua fine, dove svolteremo a sinistra e poi procederemo avanti. Una volta giunti nello spiazzo con le tre aperture di prima, entriamo nel passaggio di centro ed attiviamo il trasportatore che troveremo lì. Usciamo dal fotogramma e procediamo per il tunnel di destra finché non incontreremo un altro spiazzo, tenendo la sinistra, quando il tunnel svolta. Qui procediamo nel tunnel centrale e attiviamo il nastro trasportatore. Si dovrebbero muovere delle rocce sul nastro, come era successo con gli altri due. Usciamo dal fotogrrama e giriamo a destra. Ma andiamo avanti solo per una posizione e poi giriamo a sinistra. Dovremmo vedere l'entrata delle miniere all'altro lato del tunnel. Poi andiamo avanti fino all'entrata delle miniere vicina alla ruota dentata e poi ancora fino alla fine del tunnel. Una volta raggiunta la fine del tunnel della miniera, giriamo a sinistra e camminiamo fino a raggiunere una porta metallica. Giriamo a destra e seguiamo i binari fino raggiungere un altra diramazione. Tiriamo la leva per attivare il binario. Giriamoci e camminiamo lungo il percorso fino alla sua fine opposta, dove troveremo un altra porta. Tiriamo la leva ed entriamo nella stanza del polverizzatore. Saliamo la strada ed andiamo avanti fino alla fine. Giriamo a destra e portiamoci al nastro trasportatore. Attiviamolo e poi giriamoci a destra per portarci ai due pulsanti che si trovano vicino al nastro. Attiviamo il motore col il pulsante più basso ed andiamo ai controlli del polverizzatore che si trovano al centro della caverna. Qui bisogna avere un'ottima coordinazione occhio/mano: tiriamo l'interruttore per attivare il trasportatore. Il pulsante di sinistra controlla il polverizzatore di sinistra e viceversa per il destro. Non appena ogni macigno si sarà mosso lungo il nastro, spingiamo il pulsante di sinistra quando il masso

passerà sotto il polverizzatore di sinistra. Facciamo la stessa cosa col destro. Continuate così finché il nastro si ferma ed udiremo una campana. Questa indica che il carrello è pieno del giusto quantitaivo di macerie che deve trasportare. Se accidentalmente lasceremo passare un macigno o frammenti troppo grandi, la macchina si fermerà immediatamente e dovremo ricominciare da capo. Una volta che i carrelli saranno riempiti come si deve, scendiamo dalla scala ed usciamo dalla stanza. Torniamo indietro per i binari finché non raggiungeremo i controlli che si trovano a fianco del binario stesso nel primo bivio. Giriamo l'interruttore di sinistra ed osserviamo i carrelli della miniera che procedono lungo il percorso del tunnel verso sinistra. Lasciamo i controlli e seguiamo il percorso fino al prossimo bivio, dove gireremo a sinistra. Proseguiamo finché non raggiungiamo il luogo dove i carrelli si sono arrestati. Avviciniamoci al carrello ed attacchiamogli la catena. Torniamo ai controlli e giriamo prima la l'interruttore di DESTRA e poi quello di SINISTRA. Dopo che i carrelli avranno ultimato il loro cammino, ritorniamo all'alcova di prima e saliamo per la scala fino al laboratorio della cristallizzazione. Procediamo verso la porta ed usciamo nella sala grande, dalla porta principale nei giardini. Andiamo al limite della veranda che sovrasta il labirinto del giardino. Scendiamo la scala ed andiamo fino alla fine della strada, giriamoci ed entriamo nel buco che individueremo. Quando raggiungeremo la fine della scala, giriamoci e strisciamo lungo il tunnel. Alla fine del percorso saliamo per la scala fino alla Sala Planetaria e riportiamoci alla Ruota dei Codici Planetari. Allineiamo i pianeti nella posizione che era indicata sulla terza placca. Apriamo il secondo panello della prima fila (che rivela il simbolo dell'acqua ed il terzo pannello della seconda fila. Tiriamo la leva, giriamoci e portiamoci all'entrata della terza camera. Possiamo aprire il cancello della seconda porta, ma è bloccato da una frana (almeno per il momento). Muoviamoci innanzi finché non vedremo dei barili, dei quali uno giace sul suo fianco.

SALVATE QUI!!!

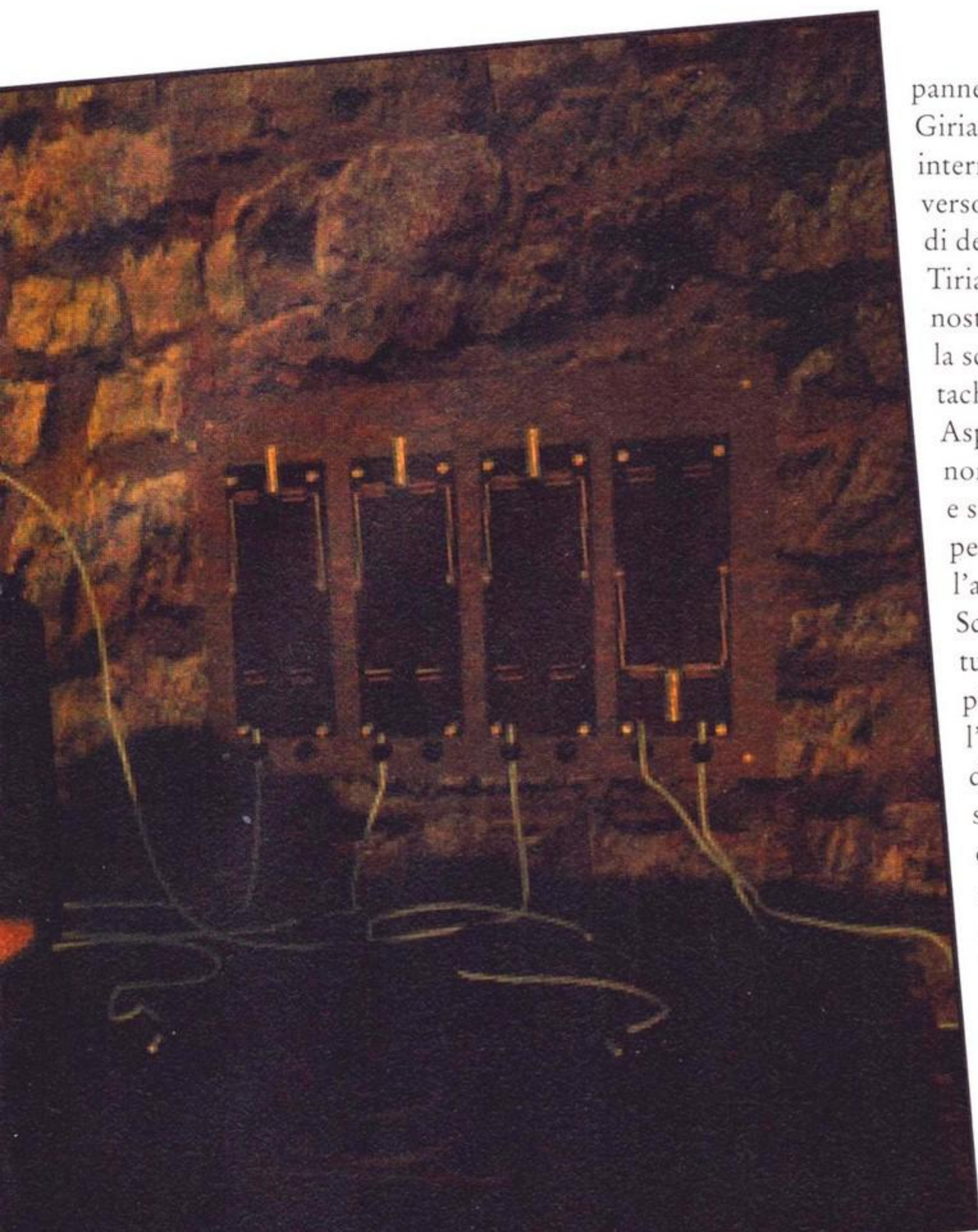
Seguite le seguenti direzioni: A,A,A,A,D,A,S,A,D,A,S,A, a questo punto dovremmo essere di fronte ad un muro di pietra. Giriamo a destra ed andiamo verso l'apertura nel muro più avanti. Quando raggiungeremo il muro di cemento, giriamo a sinistra e strisciamo attraverso la piccola apertura dentro la Raffineria. Nell'entrare qui, giriamo subito a sinistra e tiriamo la leva che si trova a fianco della porta di metallo. Usciamo dall'apertura e ci ritroviamo nelle miniere. Appena entrati qui, giriamo a destra e procediamo innanzi fino a raggiungere i controlli della pianta delle miniere. Tiriamo la leva per azionare i binari. Giriamo l'interruttore di destra in su e quello di sinistra in giù. Una volta che i carrelli della miniera si sono diretti verso la raffineria, lasciamo i comandi ed andiamoci anche noi. Procediamo verso la fine della Raffineria e saliamo per le scale di sinistra ai controlli della Raffineria stessa. Una volta qui,

muoviamo i controlli come segue: Giriamo l'interruttore di SINISTRA per dare potenza. Muoviamo la piccola leva al di sopra degli indicatori numerici verso destra, finché l'ago del contatore non si muove nella posizione colorata di grigio. Giriamo la ruota che troviamo al di sotto del contatore, finché l'indicatore numerico non segna 90. Poi muoviamo il pomello alla sinistra della scatola dei controlli verso il basso. Osserviamo la gru che si abbassa sui carrelli, poi tiriamo lo stesso pomello verso l'alto, facendo alzare la gru con le macerie del carrello. Muoviamo il pomello che si trova sulla guida orizzontale, in posizione centrale, verso destra e dopo che la gru si è spostata, facciamola scendere giù e notiamo che le macerie vengono lasciate nella fornace. Spingiamo su la leva e giriamo l'interruttore di DESTRA. Tiriamo giù nuovamente la leva ed aspettiamo finché le luci del pannello si illuminano. Spingiamo su la manopolina e portiamo la leva di mezzo a sinistra. Alla fine tiriamo la leva giù. Ritorniamo al piano principale della raffineria, uscimo dalla raffineria ed andiamo al pannello di controllo della miniera. facciamo andare i carrelli all'alcova al di sotto del Laboratorio dell cristallizzazione come segue: Giriamo l'interruttore di destra verso il basso e poi anche quello di sinistra. Dopo che i carrelli sono usciti dallo lato destro dello schermo, tiriamo la leva che aziona i binari. Giriamo verso l'alto l'interruttore di destra e verso il basso quello di sinistra, poi dirigiamoci verso il Laboratorio della Cristallizzazione. Andiamo direttamente al pannello di controllo e cristalliziamo il raffinato come segue: Giriamola manopola del contatore numerico fino a 90. Muoviamo la manopola più piccola nel cambio a T verso destra. Una volta osservato quello che succede, muoviamo la stessa manopolina verso sinistra, poi lasciamo il fotogramma dei controlli e giriamo intorno alla centrifuga fino al tino. Giriamo la valvola dell'acido nitrico (HNO3). Quando finisce di versarsi giriamo la manopola della tanica dell'acqua (H2O). Poi azioniamo il mixer agendo sull'interruttore che si trova sul supporto del tino. Alla fine, giriamo il piccolo rubinetto sotto il tino e ritorniamo ai controlli.
SALVATE IL GIOCO QUI!!!
Completiamo la cristallizzazione agendo come segue. Muoviamo la manopola nel cambio a T verso sinistra e poi tiriamo la manopola più grande verso il basso. Giriamo l'interruttore a destra e tiriamo la leva per attivare la centrifuga. Dopo aver completato il processo, il cristallo dovrebbe illuminarsi di verde. Giriamo l'interuttore verso sinistra e l manopola dello scambio a T verso il basso. Poi lasciamo i controlli e muovimoci verso il portavivande. Schiacciamo il pulsante più alto e lasciamo il laboratorio attraverso la porta che da sulla Sala Grande. Ritorniamo alla Stanza Planetaria seguendo la solita via. Muoviamo la Ruota dei Codici nella posizione indicata dalla quarta placca (che avevamo trovato sotto l'albero in giardino). Poi muoviamo il quarto pannello della prima fila ed il quarto della seconda, tiriamo la leva ed entriamo nella camera che si è aperta alla nostra sinistra. Quando saremo arrivati all'interno della

camera, guardiamo nel cassetto aperto alla nostra destra. Intrappoliamo il ragno aprendo la bocca del teschio ed aspettando che questo entri... poi chiudiamo la bocca del teschio. Prendiamo tutti i documenti che troviamo tra i libri, gurdando dentro a tutte le pagine. Poi usciamo dal Mausoleo e torniamo al castello. La prossima destinazione è il ripostiglio chimico, dove utilizzeremo la combinazione che abbiamo trovato qui. Prima di rientrare nel castello attraverso la solita via, il Dott. Frankenstein ci rimprovererà un altra volta per aver preso le sue note, poi potremo entrare. Per ritornare al ripostiglio chimico dovremo fare la solita via attraverso il passaggio segreto, poi su fino al balcone e ritornare nella stanza che era bloccata dal ghiaccio all'inizio del gioco. Una volta nel ripostiglio, andiamo alla porta ed usiamo la combinazione che abbiamo trovato tra le note nel Mausoleo. La combinzione giusta è Su, Su, Giù, Su, Giù. Attraversiamo la stanza ed entriamo nel Canile. Non appena entrati notiamo che il Dottore si trova in piedi in mezzo alle gabbie, dirigiamoci verso di lui e dopo che ci h cacciati andiamo via. Quando il Dottore si porta dietro al congegno, muoviamoci innanzi e giriamo a destra per fronteggiarlo. Velocemente giriamoci ed usciamo dal canile attravero il terzo livello delle mura. Dopo aver lasciato il canile, giriamo a sinistra e andiamo fino alla porta in fondo alla sala.

Apriamola e scendiamo le scale fino al secondo livello, qui giriamo a destra ed andiamo fino alla fine della sala, poi giriamo ancora a destra e andiamo verso la porta che con tre scalini innanzi. Attraversiamola e scendiamo nella Sala Grande. Usciamo in giardino e SALVIAMO IL GIOCO!!! Giriamo a sinistra e procediamo fino a raggiungere la pozza che si trova tra il labirinto e il giardino scolpito. Qui verremo affrontati da uno dei tirapiedi del Dottore che ci spaventerà con la pistola. Velocemente giriamo a destra. Un altro tirapiedi si sta avvicinando, giriamo ancora a destra e torniamo velocemente indietro al castello. Attraversiamo la Grande sala e saliamo per le scale di destra al secondo piano. SALVIAMO IL GIOCO, poi giriamo a sinistra e andiamo fino alla fine della sala, dove gireremo a destra. Andiamo avanti e giriamo a sinistra, ora andiamo verso la porta alla fine del corridoio ed entriamo nella stanza da letto. Qui agiamo molto velocemente! Giriamo a destra e guardiamo lo specchio. Andiamo verso di esso. Dopo che la donna (Sara) avrà rotto i bicchieri, seguiamola nel tunnel. E' molto importante che ora seguiamo Sara come fossimo un'ombra.

Dopo aver attraversato luoghi che non avevamo ancora visto, arriveremo in una piccola caverna con dell'acqua. Qui giriamoci a destra e vedremo Sara che sta in piedi tra dei barili in fondo alla caverna. Dirigiamoci verso di lei e dopo che se ne è andata portiamoci al barile dove lei ha lasciato la coppa. Spingiamo il barile sulla destra della coppa, in avanti. Prendiamo il coperchio sopra al barile e spingiamo la bottiglia sul ripiano più alto, dentro al barile. Sara esaminerà la bottiglia e se ne andrà, giriamoci per sentire Sara che parla con se stessa. Quando avrà finito lasciamo il fotogramma di Sara. Dopo che avrà ricominciato a parlare, sentiremo la voce di Dirt, giriamoci ed individuate Dirt. Nuovamente evitiamo di tirarle il masso. Quando Dirt se ne è andata, giriamoci di nuovo verso Sara. Quando se ne sarà andata, svoltiamo a sinistra e lasciate il tunnel. Quando raggiungeremo la fine, giriamo a destra e procediamo lungo il passaggio fino alla sua fine e poi giriamo ancora a destra. Andiamo alla Sala Planetaria ed usiamo la Ruota. Rimettiamo i pianeti nella posizione della quarta placca e rifacciamo le operazioni di prima con i pannelli, poi entriamo nel Mausoleo. Oltrepassiamo il cassetto dove avevamo trovato i documenti e prendiamo il giornale. Giriamo per lasciare il Mausoleo, e Sara ci dirà che deve vedere il Dottore.

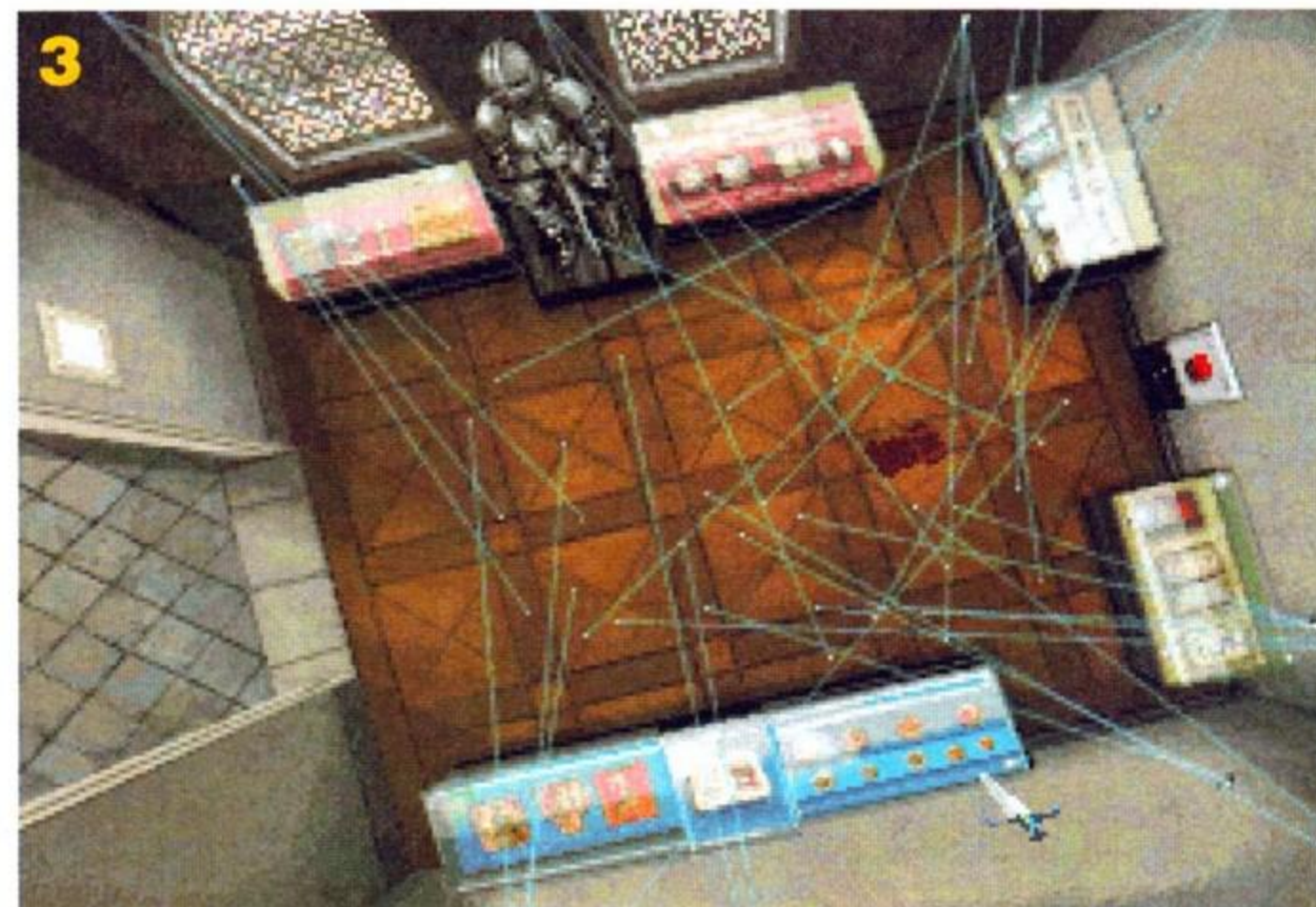
Improvvisamente un terremoto muoverà il Mausoleo. Usciamo. Mentre rientriamo nella Sala Planetaria, ci accorgeremo che il terremoto ha demolito la caverna. Giriamo a destra e procediamo attraverso l'apertura sotto le rocce. Dopo che saremo arrivati nell sala principale della miniera, SALVIAMO IL GIOCO e giriamo a destra, dove vedremo Sara a fianco della scala in lontananza. Andiamoci anche noi e saliamo la scala. Continuiamo a salire finché non incontriamo altre due scale. Prendiamo quella di sinistra. Nuovamente troveremo altre due scale, questa volta prendiamo quella di destra. Ancora una volta troveremo altre due scale e prenderemo quella di sinistra, continuando a salire finché Sara non ci tenderà la mano. Prendiamola. Ci ritroveremo nel Giardino intagliato e seguiremo Sara al di fuori di esso. Poi giriamo a sinistra verso la fontana e ci dirigeremo verso la statua montata sopra di essa. Spingiamo la statua e dopo che è comparso un blocco alla fine della fontana, ci dirigeremo verso di essa. Entriamo nel pssaggio aperto sotto il blocco. Procediamo lungo il passaggio fino al porto segreto. Giriamo a sinistra e vediamo un foglio bloccato da una bottiglia. Prendiamolo e giriamoci. Notiamo una bomba, giriamo a destra e lasciamo il porticciolo, una volta arrivati al bivio prendiamo il tunnel di sinistra. Alla fine del tunnel troviamo una leva, tiriamola ed usciamo in giardino. Torniamo al castello ed alla Sala Grande. Saliamo per le scale di sinistra ed entriamo al secondo piano. Procediamo innanzi e giriamo a sinistra all'angolo, entriamo nella porta avanti a sinistra e saliamo le scale fino al terzo piano. In cima alle scale giriamo a destra ed andiamo innanzi. Giriamo ancora a destra ed entriamo nell'osservatorio attraverso la porta a sinistra davanti a noi. Entrati nell'osservatorio giriamo a destra. Notiamo Sara che gira l'angolo. Seguiamola. Quando individuiamo il Dottore davanti alla finestra, andiamo verso di lui e ascoltiamo la conversazione tra lui e Sara. Dopo che Frankenstein ha ammesso di aver piazzato una bomba, ritorniamo nell'anticamera vicino alla porta. Giriamoci e guardiamo gli scaffali in fondo alla camera. Entrerà il Dottore che ci dirà di voler ammazzare Vladimir. Seguiamo il Dottore in camera e guardiamo l'ultima parte della conversazione tra lui e Sara. Quando il Dottore se ne andrà, seguiamolo verso l'uscita. Dopo che si sarà offerto di disinnescare la bomba ci chiuderà dentro con Sara. Ritorniamo all'Osservatorio e guardiamo attraverso il telescopio. Vedremo Gabrielle che viene scortata all'entrata segreta della fontana. Torniamo in anticamera e quando raggiungeremo il muro al di sotto della grata, guardiamo giù nel cassetto della scrivania. Prendiamo la chiave e guardiamo verso il muro. Muoviamo il tavolo verso la sinistra sotto la grata, saliamo sul tavolo ed usiamo la chiave. Al primo tentativo perderemo la chiave sul pavimento vicino alla finestra. Muoviamo il tavolo indietro sulla sinistra e giriamoci verso l'Osservatorio. Sul tavolo da lavoro vicino a Sara, prendiamo il magnete a ferro di cavallo e torniamo sul posto dove abbiamo perso la chiave. Riprendiamo la chiave, e risaliamo sul tavolo per aprire la gata. Sara salirà attraverso l'apertura ed aprirà la porta dell'Osservatorio. Verrà ammazzata sul posto. Torniamo al porticciolo segreto, troveremo Gabrielle morta sul pavimento uccisa dalla bomba. Prendiamola e torniamo al laboratorio al terzo piano della torre. Mettiamo Gabrielle sul tavolo. andiamo al portavivande e riprendiamo la pietra della vita. mettiamola nell'apposito apparato sopra il tavolo. Andiamo verso il

pannelo di controllo. Giriamo i tre interruttori di sinistra verso destra e poi i due di destra verso l'alto. Tiriamo la leva alla nostra sinistra. Saliamo la scala e guardiamo il tachimetro. Aspettiamo finché non arriva tra 10 e 20 e srotoliamo la corda per lasciar volare l'acquilone. Scendiamo alla turbina, al secondo piano. Giriamo l'interrutture per darle carica e spegnamolo quando l'ago raggiunge la zona rossa scura. Torniamo al pannello di controllo al terzo piano, giriamo i tre interruttori a sinistra verso sinistra e guardiamo il risultato. Questa è la fine numero uno, dove salveremo nostra sorella, lasceremo il castello e vivremo a lungo felici e contenti. Se spegneremo la dinamo quando l'ago si trova nella zona rosso scura, nostra sorella tornerà in vita ma morirà di nuovo dopo poco e Frankenstein ci improgionerà. In più, a seconda di quello che faremo con Dirt, potremo cambiare nuovamente il corso della storia, evitando che anche Sara muoia, oppure facendo sì che muoia Gabrielle in vece di Sara. Come detto il mese scorso, questa non è che una delle possibili soluzioni del gioco che, quindi, si presta ad essere ultimato in molti modi diversi... a voi scegliere e trovare quello che più vi aggrada. Ciao!

Daniele Falzone

TIME GATE
Il segreto dei Templari

Con l'ultimo gioco della Infogrames cerchiamo di andare a rimettere un po' di ordine nel tempo perché il nostro presente non venga alterato dalla malvagità dei Templari Neri. E che non mi vengano più a dire che il medio evo è stato un periodo storico noioso.

Il MUSEO DI STORIA MEDIOEVALE - 1995

Cominciate il gioco entrando nel museo e andando nella stanza alla destra del vostro personaggio, senza avvicinarvi troppo alla troupe televisiva giapponese che altrimenti vi allontanerà con "grazia e cortesia". Su una delle vetrine troverete le cuffie stereo. Uscite e andate nella stanza direttamente opposta: in fondo a destra trovate la spada e lo scudo, e già che ci siete osservate il grosso quadro appeso alla parete per cominciare a familiarizzare con il mondo dei cavalieri crociati. Aprite la porta e arriverete alla biglietteria, dove potrete raccogliere (sul bancone) un CD-ROM e una catapulta radiocomandata. Avvicinatevi al terminale, esaminatelo per inserire la spina e usate il CD per un rapido ma efficace riassunto della storia dei Templari. Entrate nell'altra porta e vi troverete nell'ufficio del direttore (intanto il museo chiuderà); esaminate i cassetti della scrivania e troverete una chiave, una tessera magnetica e una rivista. Leggendola riceverete un indispensabile aiuto per riuscire a disattivare i sistemi di sicurezza del museo più avanti nel gioco. Tornate all'ingresso principale evitando i raggi laser di rilevamento (tenetevi addossati prima alle vetrine centrali, poi al sarcofago sul lato della stanza - **foto 1**) ed esaminate la cassetta degli attrezzi abbandonata dagli operai per ricavarne un comodissimo cacciavite. Usatelo per scassinare la porta alla vostra destra ed esaminate la stanza in fondo a sinistra (finalmente i giapponesi se ne sono andati); troverete un estintore a neve carbonica. Andate di nuovo all'ingresso, aprite il pannello di comandi con la chiave e disattivate il sistema di sicurezza usando l'estintore sui circuiti (**foto 2**). Appena raggiunta la nuova locazione verrete attaccati da un Cavaliere Nero che dovrete eliminare in combattimento con la spada evitando di andare a toccare i raggi laser; a questo proposito imparate a padroneggiare bene la parata (tasto CTRL)

4

per risparmiare preziosi punti vita: questo è solo il primo di numerosi scontri che dovrete affrontare. Una volta fatta piazza pulita usate la tessera magnetica sulla vetrinetta di sinistra per ottenere le munizioni per la catapulta che dovete azionare e mandare all'interno della stanza, facendole evitare accuratamente i raggi sensori (il percorso più sicuro è sulla destra dello schermo - **foto 3**); una volta giunta davanti al tasto rosso sparate, e avrete spento i sistemi di sicurezza.
Recuperata la catapulta uscite nel cortile, liberatevi di un secondo Cavaliere Nero e iniziate a perlustrare i chiostri; troverete un ologramma elettronico che vi servirà più avanti e verrete inesorabilmente catturati e gettati nel pozzo. Da qui riemergerete nel 1329 nei panni di un Cavaliere Templare che viene accusato di complotto con il demonio, e verrete gettati in una cella (**foto 4**).

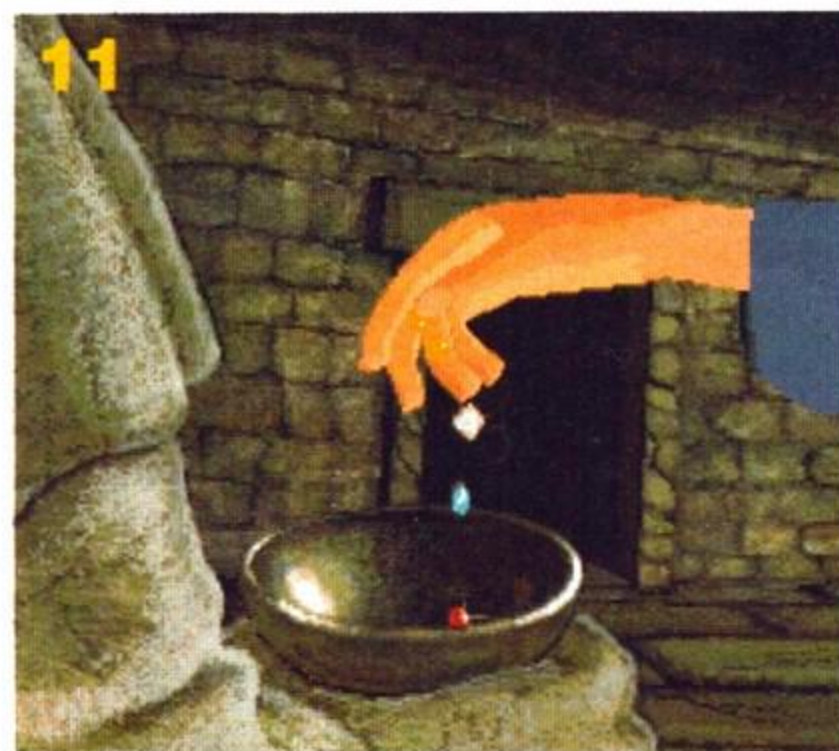
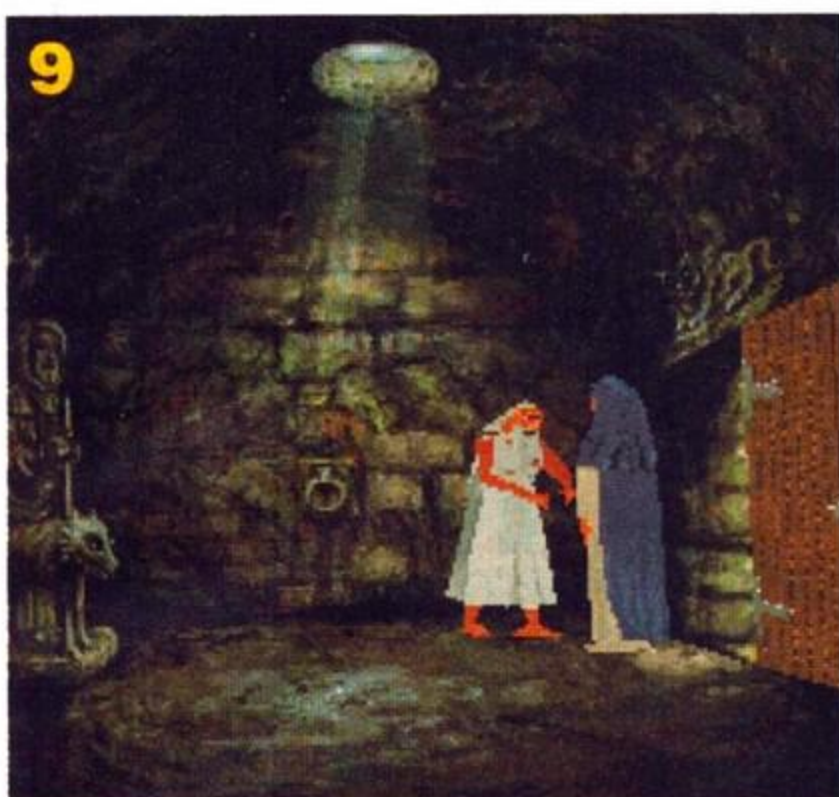
LE SEGRETE - 1329

Raccogliete il liuto e gettatelo all'uomo muto prigioniero nella cella in fronte alla vostra; questi si metterà a suonare attirando l'attenzione della guardia. Quando il soldato vi volterà le spalle colpitelo, in questo modo lo spingerete in avanti e il muto lo metterà al tappeto; poi vi darà le chiavi e potrete uscire di cella.
Raccogliete la spada lasciata dal soldato e la borraccia nella cella vuota, poi eliminate la seconda sentinella che passeggia nel corridoio (**foto 5**), la quale scomparendo vi lascerà una chiave.
Entrate nella stanza in fondo (l'unica aperta) e dopo aver abbattuto l'arciere (mi raccomando le parate!) prendete la bottiglia di vino (serve a ridarvi energia se bevete); aprite il cancello della prigione con la chiave e salite le scale.
Una volta in cima aspettate, senza muovervi, che il vecchio cieco se ne vada, dopodiché esaminate il camino per ottenere la chiave che apre la porta alla sua destra (quella di fronte alle scale).
Entrate e dirigetevi velocemente a destra per evitare spiacevoli diverbi con il caprone; nel piccolo magazzino potrete raccogliere un'altra bottiglia, un prosciutto (altra energia) e un secchio di legno che andrete a riempire nel barile d'acqua che si trova nella stanza da cui siete appena arrivati. Accanto all'acqua prendete anche la pelle di pecora e il bastone da pastore.
Tornate nell'atrio principale e sbirciate dal buco della serratura per spiare Wolfram mentre tesse un incantesimo sul pentacolo a terra (sarà meglio evitarlo, quindi); ora spegnete il fuoco con una secchiata d'acqua e arrampicatevi per la canna fumaria.
Una volta in cima usate la pelle di pecora sulla campana e recuperate la corda con il bastone per saltare all'altro capo del solaio (**foto 6**). Camminate sulle travi e uscite verso sinistra; quando siete nella stanza dove dorme il chierico più anziano usate il bastone per rubargli la tonaca, poi

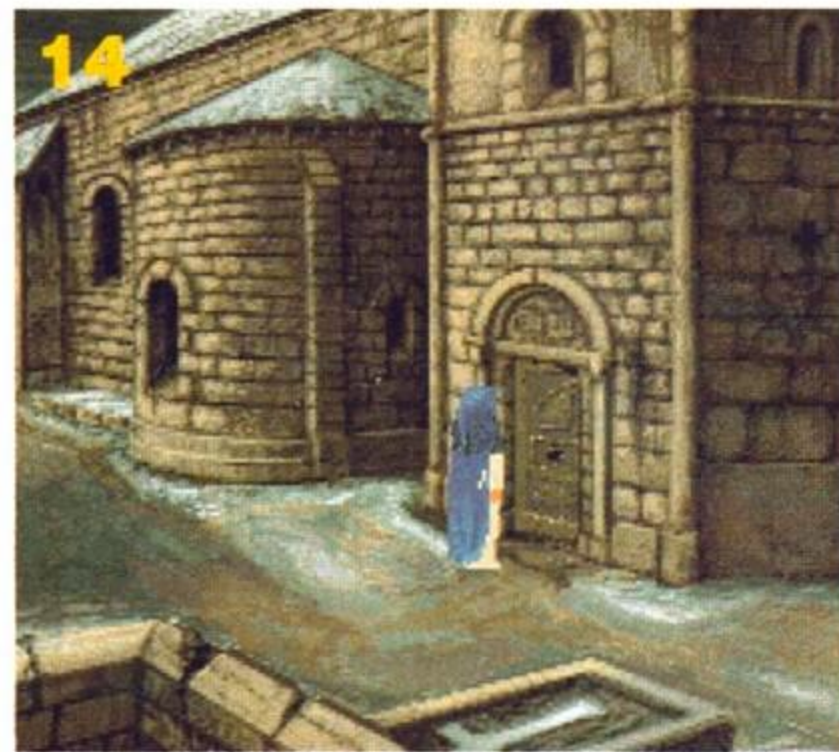
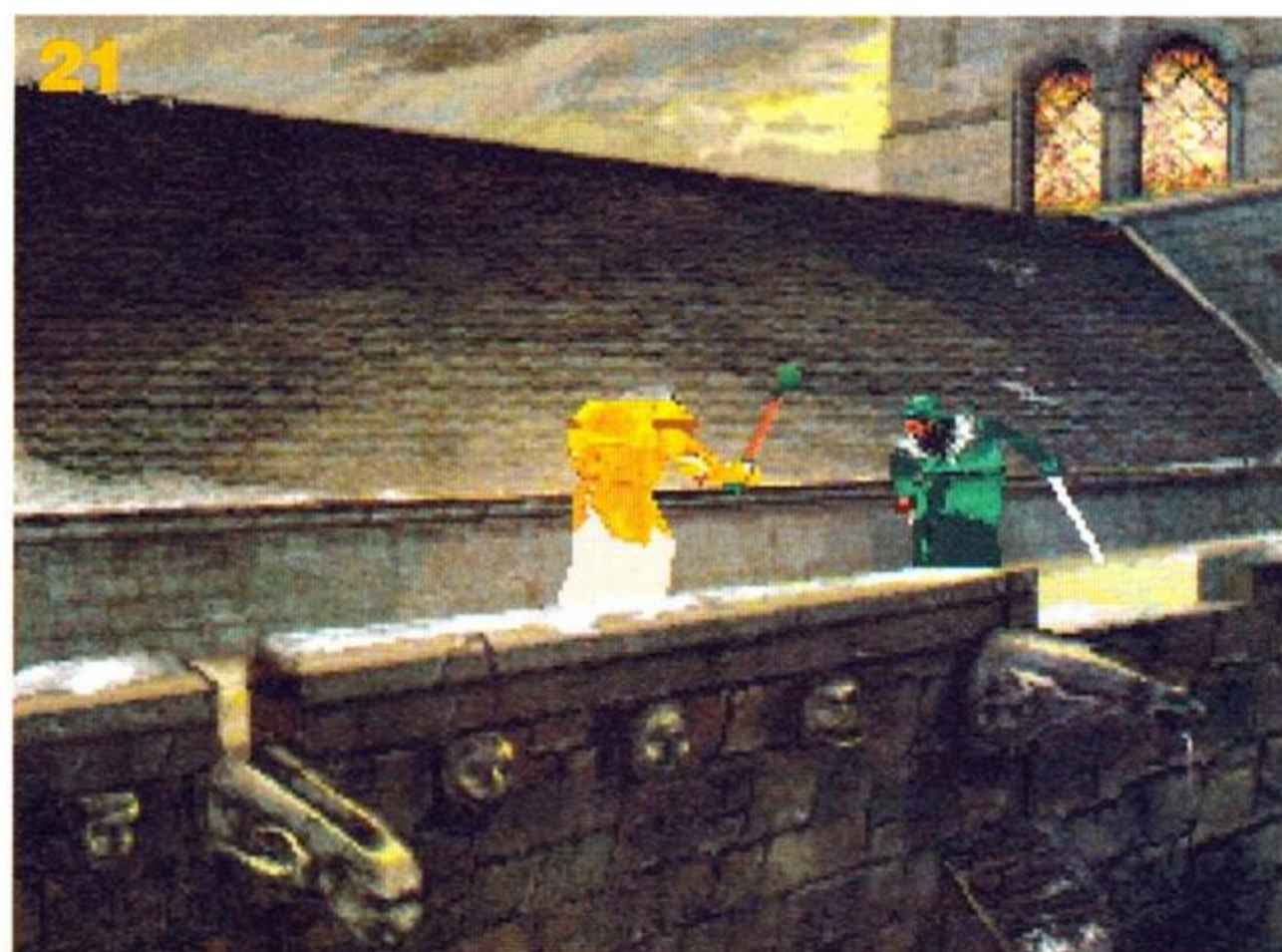
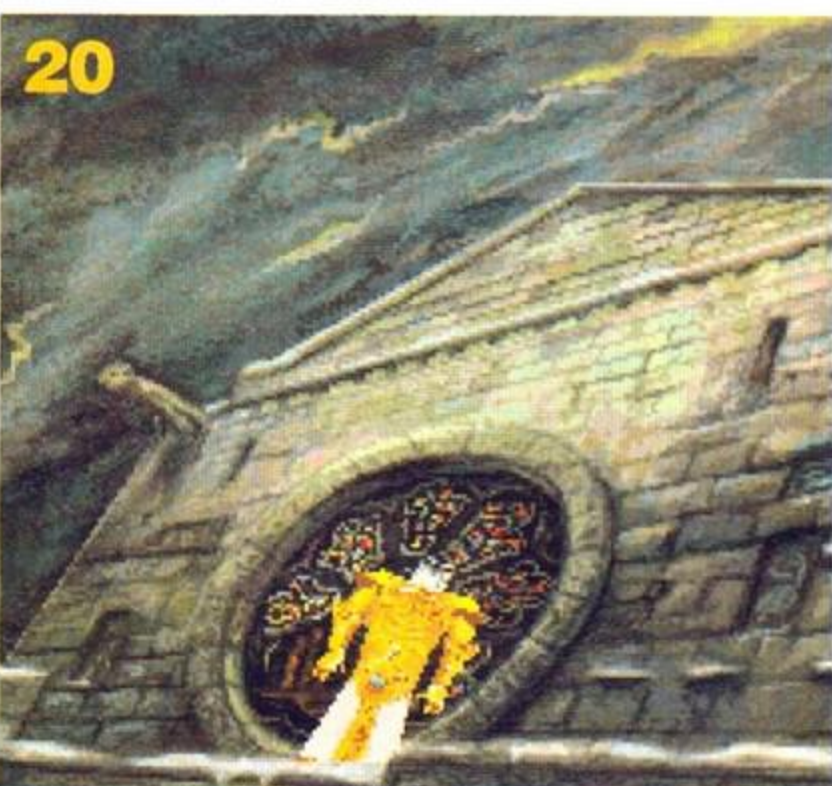
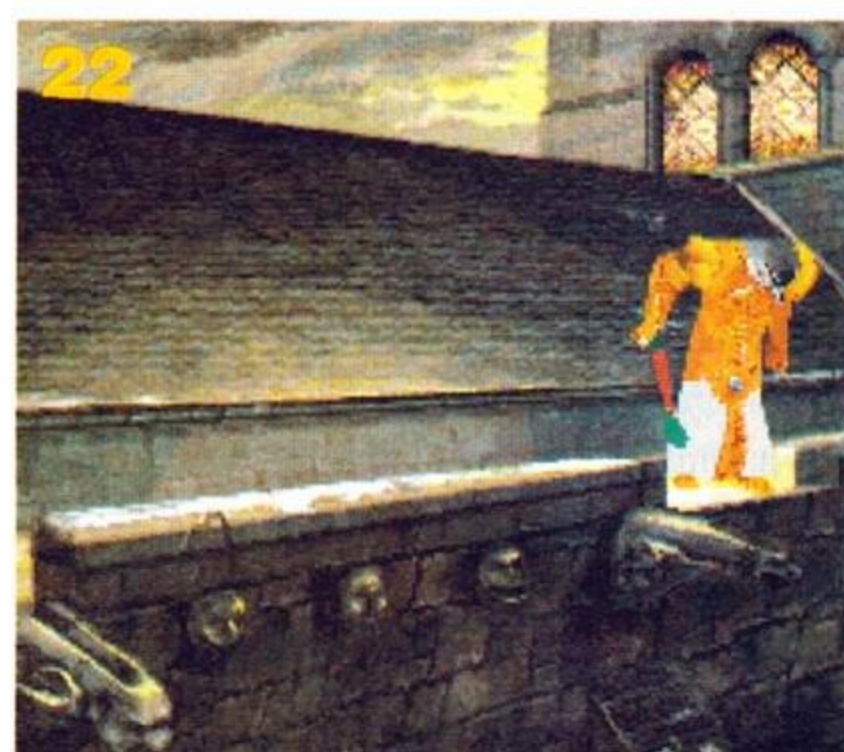
7

6

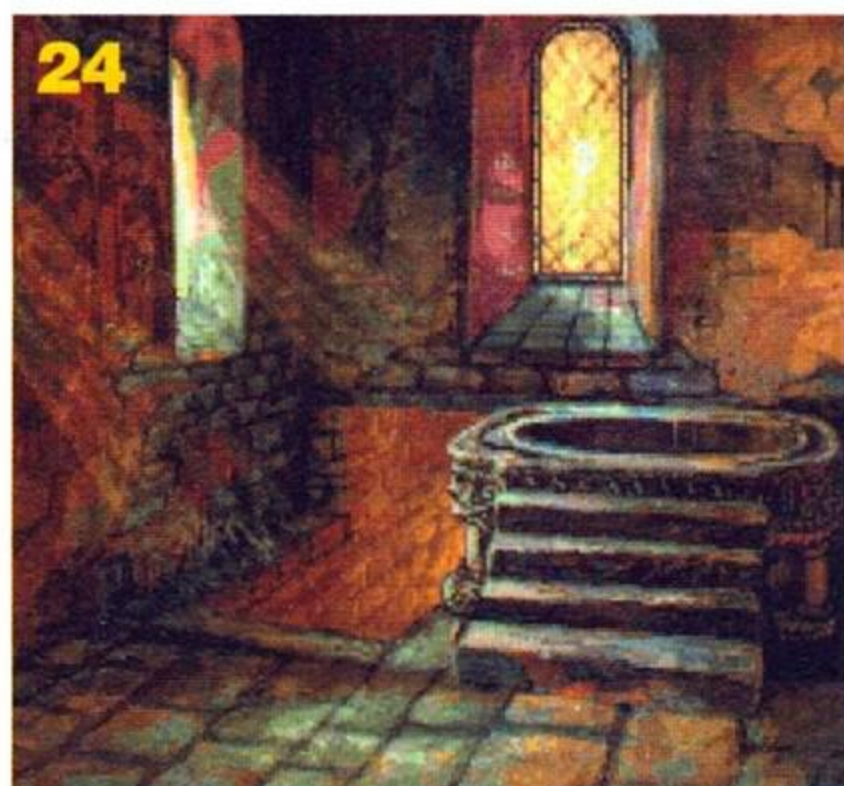
5

8

proseguite dritti e calatevi dalla trave più a destra per tornare a terra (**foto 7**).

LO SCRIPTORIUM, L'OSPEDALE E IL MORTORIO - 1329

Esaminate la gabbia e prendete il libro e l'ologramma, dopodiché premete sul crocifisso dorato per aprire un passaggio segreto. È necessario copiare la canzone dei cavalieri per rimettere il libro al suo posto, quindi raccogliete le ciotole dal tavolo vicino all'ingresso e lo stiletto, poi salite le scale e prendete la penna d'oca e la scatola di legno in cima all'armadio. Avvicinatevi al tavolo dove è stesa la pergamena e appoggiateci il libro, poi mescolate l'acqua, il nero animale e la pece per ottenere dell'inchiostro con cui eseguire la copia usando la penna. Ora usate lo stiletto sul libro per cavare dalla copertina una gemma (crystal) e tornate a riporre il libro e la scatola di legno al loro posto; fate presto perchè non avrete molto tempo a disposizione. Quando siete rientrati nello Scriptorium indossate il saio da monaco e spingete la torcia a sinistra sul muro per chiudere il passaggio segreto. A questo punto entrerà un sacerdote che dovete seguire attentamente senza farvi scorgere (probabilmente è sordo); quando appare la scritta che vi dice di entrare dalla porta a destra correte per entrare nell'ospedale prima che vi vedano le guardie (**foto 8**). Appena dentro raccogliete il vaso di legno e rompetelo lanciandolo sul muro per ottenere la chiave che apre la porta a sinistra dell'ingresso da cui siete appena entrati. Aprite la porta ed entrate nell'erboristeria dove potrete raccogliere un libro con la ricetta di un sonnifero e tutti gli ingredienti necessari a prepararlo, e che mescolerete

nella provetta vuota. Uscite e fate il giro delle stanze dell'ospedale: troverete un panificio, da dove prendere due forme di pane, un calzolaio, dove prenderete il taglierino per il cuoio, una stanza con tre statue in fila, e una cella con un vecchio templare impazzito che vi assalirà (**foto 9**). Drogate un pezzo di pane con il sonnifero e datelo al vecchio per levarvelo di torno, dopodiché usate il taglierino sulla statua per ottenere un'altra gemma preziosa. Uscite per affrontare due guardie che sono sopraggiunte nel frattempo (vi lasceranno la chiave che apre la porta del mortorio), poi rifate il giro delle stanze e staccate le gemme da tutte le statue che trovate; quando ne avrete otto, tra cui tre diamanti, entrate nel mortorio. Andate a spingere il cadavere che si trova sdraiato su una delle panche e otterrete un cuore d'oro (**foto 10**) che dovete inserire nella statua del cavaliere posta accanto all'altare; in questo modo comparirà un'altra statua che dovete esaminare per trovare una bevanda narcotica che, grazie alle gemme, vi addormenterà (**foto 11**); verrete così di nuovo catturati.

IL MONASTERO - 1329

Verrete legati alla ruota delle torture, ma per liberarvi vi basterà inclinarla a destra (**foto 12**). Riprendetevi i vostri oggetti dal tavolo in fondo alla stanza e liberatevi della guardia; poi scambiate di posto tra loro i due candelieri e aprirete un passaggio segreto.

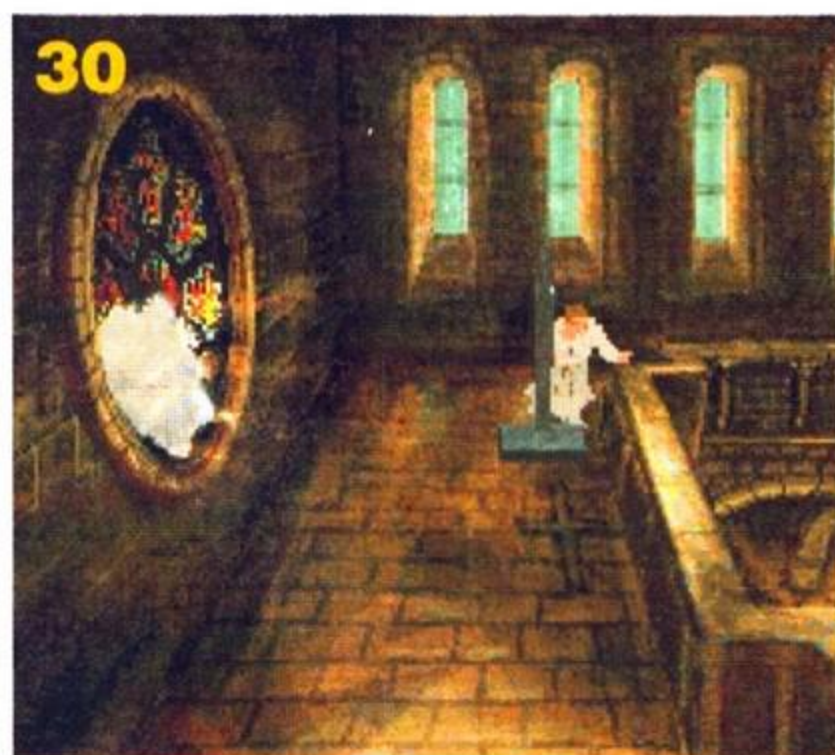
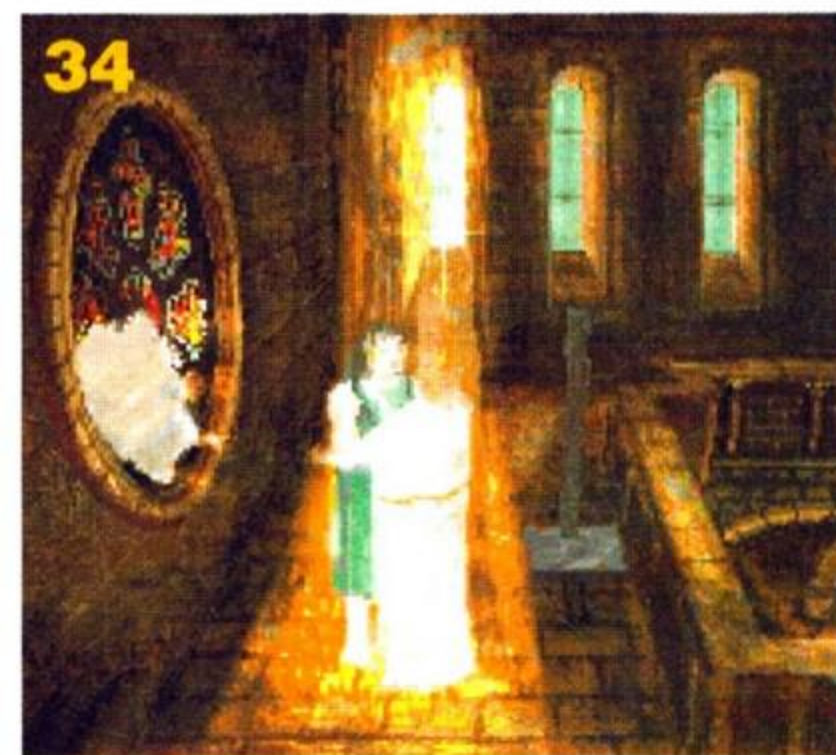
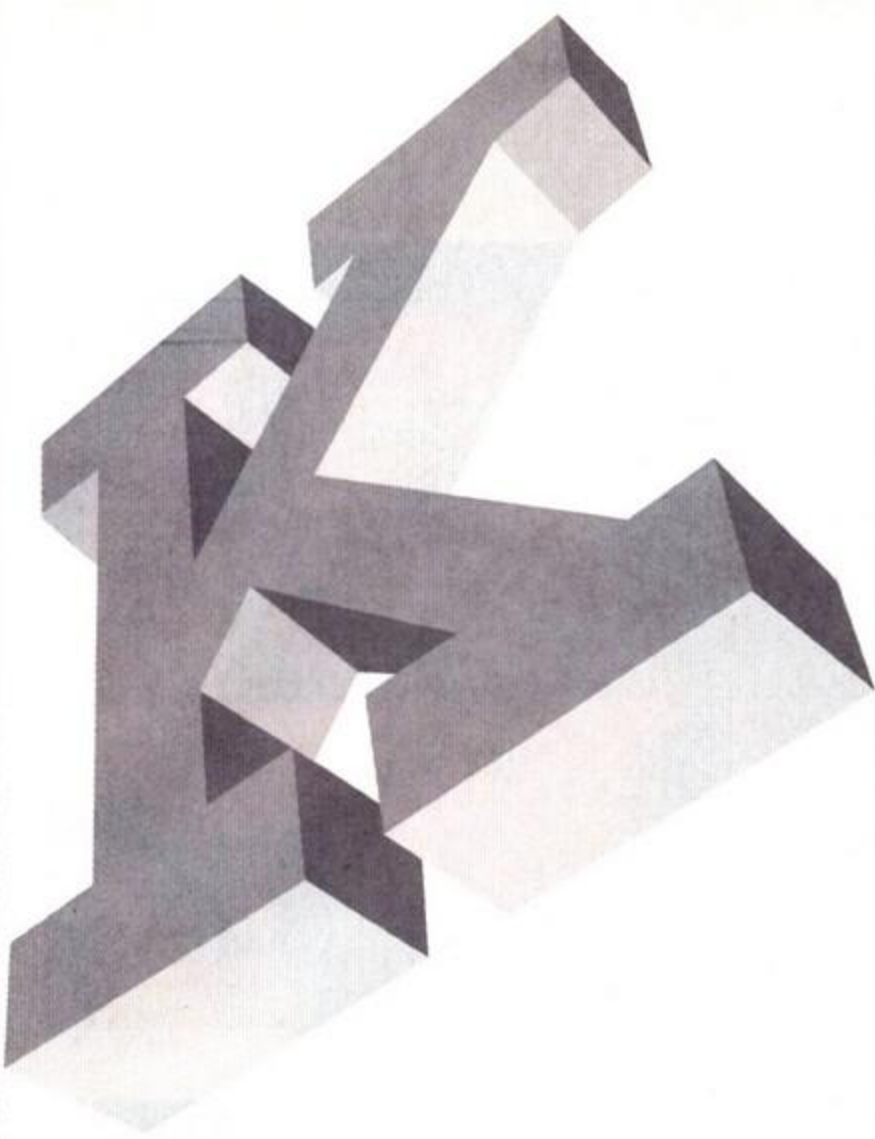
Svoltate a sinistra all'interno del labirinto, e quando incontrate il cavaliere che vi sta aspettando mostrategli l'anello privo di pietra. Dopo la sua morte raccogliete tutti gli oggetti nella stanza e nel baule, poi infilate la pietra rossa dall'aspetto anomalo

nel sacchetto di cuoio. Prendete le pietre preziose dal calice d'oro e usate l'anello sulla porta segreta per accedere ad una scala nascosta. Salite e arriverete ad una biblioteca dove sarete attaccati da due monaci che in realtà si riveleranno essere dei demoni; eliminateli senza scrupoli ed esaminate le tombe sacre che troverete in giro. Seguendo gli abbinamenti che avevate letto sulla canzone dei cavalieri inserite in ciascuna tomba la gemma appropriata, poi aprite la porta che conduce al refettorio. Entrate con cautela e prendete la pila dei piatti, e potrete andare in cucina senza essere notati. Ora andate al ripostiglio (c'è un altro demone in agguato) e inserite le due pietre corrette nelle tombe che trovate; otterrete la chiave per uscire dalla cucina. Arriverete nel cimitero, che naturalmente è infestato dagli zombi. Correte fino in fondo alla balconata (se siete abbastanza veloci i non morti verranno attaccati da un Ghoul che fa la guardia a una porta) e inserite le ultime due gemme nei relativi sepolcri (**foto 13**), poi eliminate il Ghoul usando il crocefisso di legno. Raccogliete il dente che si lascerà alle spalle e usatelo sul portone per entrare nella cappella (**foto 14**).
Risalite la scalinata e il paesano che avete liberato vi mostrerà un passaggio segreto che vi ricondurrà alle segrete, da cui dovrete tornare fino alla cella dove siete stati imprigionati la prima volta: esaminate la ragazza in catene, e fuggite alla svelta in direzione della sala delle torture quando scoprirete che è una trappola (**foto 15**).

Ripassando dalla biblioteca raggiungete il chiostro all'aperto ed entrate nella chiesa uccidendo il guardiano. Andate alla finestra con l'iscrizione in latino e usate i diamanti su di essa, eliminerete così le due pietre false, poi esaminate le pietre che indicano la Via Crucis e premetele: una di queste aziona il meccanismo che apre il tetto della torre. Tralasciate il sepolcro di Louis Cipher (chiaramente una trappola) e liberatevi del Cavaliere Nero per poi salire di nuovo le scale che portano alla torre. Sul pianerottolo raccogliete il primo peso a sinistra e usatelo sulla corda che penzola per raggiungere velocemente il tetto, quindi inserite il diamante nell'ultimo sepolcro (**foto 16**). Poi lasciatevi di nuovo catturare (non se ne può più).

L'ABBAZIA - 1329

Verrete ingabbiati, ma il coraggioso paesano si sacrificherà per liberarvi; a questo punto si metterà sulle vostre tracce il boia in persona (**foto 17**). Raccogliete i vostri oggetti dal tavolino sotto il portico e suonate il corno per trasformarvi nel Falco della Luce (**foto 18**); ora avete la forza necessaria per seccare il boia a colpi di mazza (**foto 19**). Dopo aver vinto raggiungete la cappelletta alla destra dell'ingresso principale, esaminatela per recuperare le forze, e premete il crocifisso per aprire la porta segreta che vi condurrà alle scale per il secondo piano. Salite e inseguite il cavaliere che vi aveva bersagliato di frecce dall'alto (**foto 20**); arriverete così a combatterlo sul tetto della cattedrale (**foto 21**). Questo è lo scontro più difficile: continuate a parare i colpi e tentate qualche affondo quando il cavaliere vi si avvicina; cercate quindi di continuare a colpirlo spingendolo verso il bordo del tetto fino a farlo cadere nel vuoto (**foto 22**).

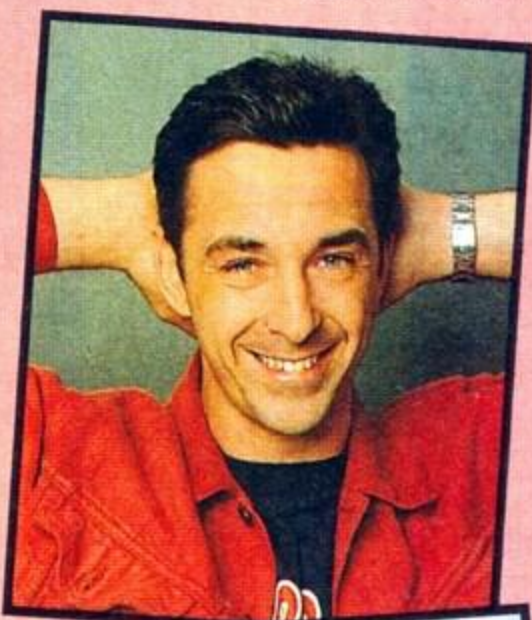
Tornate all'abbazia, e spingete la torcia fuori dalle sale private di Wolfram per aprire il portone.
Salite le scale e inserite la croce di legno nella statua; aprirete così il tabernacolo. Spingete il modello della fonte battesimale (**foto 23**) e azionerete il passaggio segreto nel battistero (**foto 24**). Scendete nei sotterranei ed esaminate dappertutto nelle due stanze disponibili, senza toccare il pentacolo.
Preparate l'incantesimo segnato nel libro di magia con gli ingredienti che avete raccolto e distruggete il pentacolo con la torcia (**foto 25**), quindi versate la pozione magica sul libro chiuso che regge la statua. Entrate nel passaggio appena aperto e finalmente troverete Juliette (**foto 26**). Prendete il sigillo dei Templari dalla nicchia nel muro ed usate il secchio e la corda nel pozzo adiacente per ottenere dell'acqua; versatela su Juliette (**foto 27**) e romperete l'incantesimo che la teneva prigioniera riscuotendo il premio meritato (**foto 28**). La povera ragazza però cadrà ancora in mano a Wolfram (**foto 29**) che vi spedirà contro l'ennesimo diavolo. Se avete voglia di menare le mani eliminatelo a suon di calcioni, altrimenti scappate dal demonietto raggiungendo la grossa croce al secondo piano. Spingetela fin sul marchio scavato nel pavimento (**foto 30**) e finalmente vedrete morire il monaco maledetto, bruciato dall'ombra della croce (**foto 31-32**). Usate il sigillo dei Templari sul guanto che vi consegnerà Juliette e le porte del tempo si apriranno per riportarvi a casa (**foto 33-34**). Ma il male è ancora in agguato e vi tiene d'occhio (**foto 35**), in attesa del prossimo capitolo di Timegate...

Antonio Perna

LA NUOVA FRONTIERA DELLA MUSICA

Rock Online Italia si rinnova, e propone molte novità all'indirizzo Internet: http://www.rockol.iol.it/ Che aspettate a visitarlo?

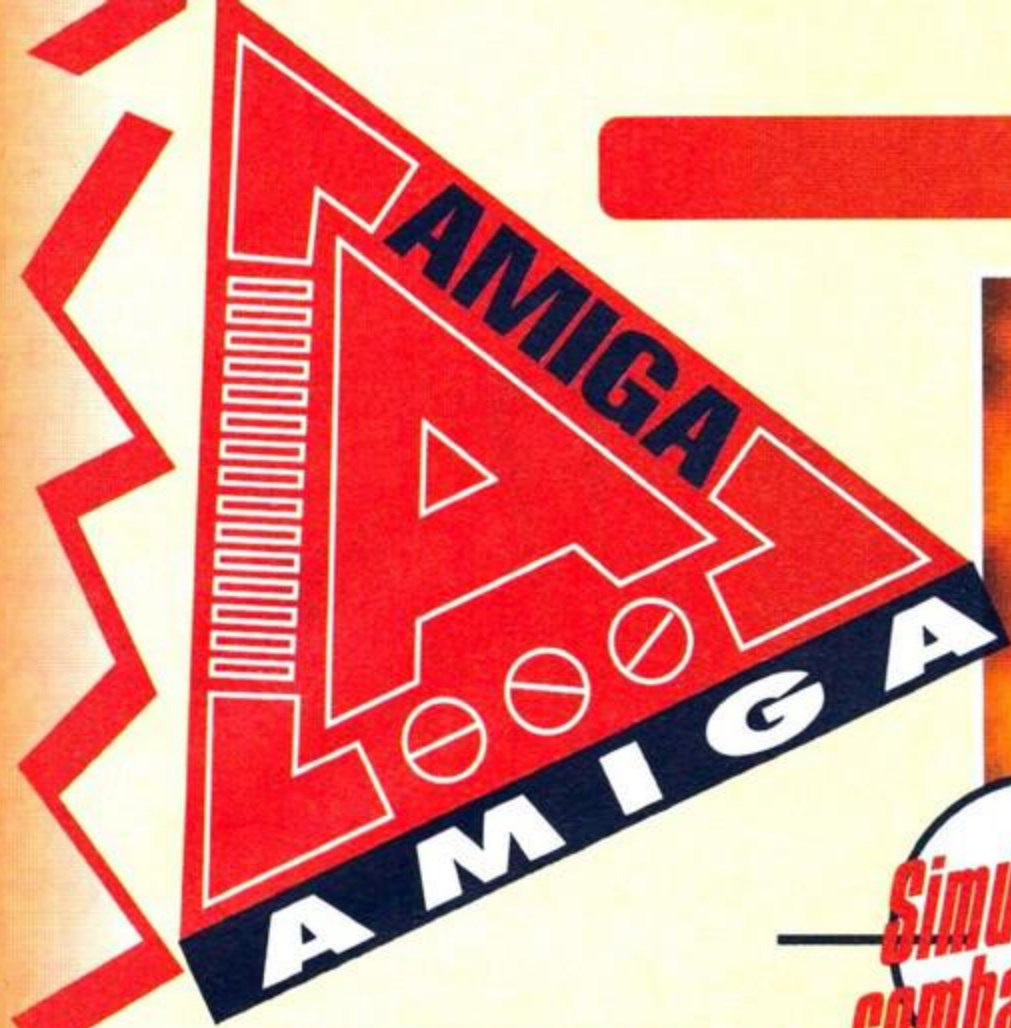
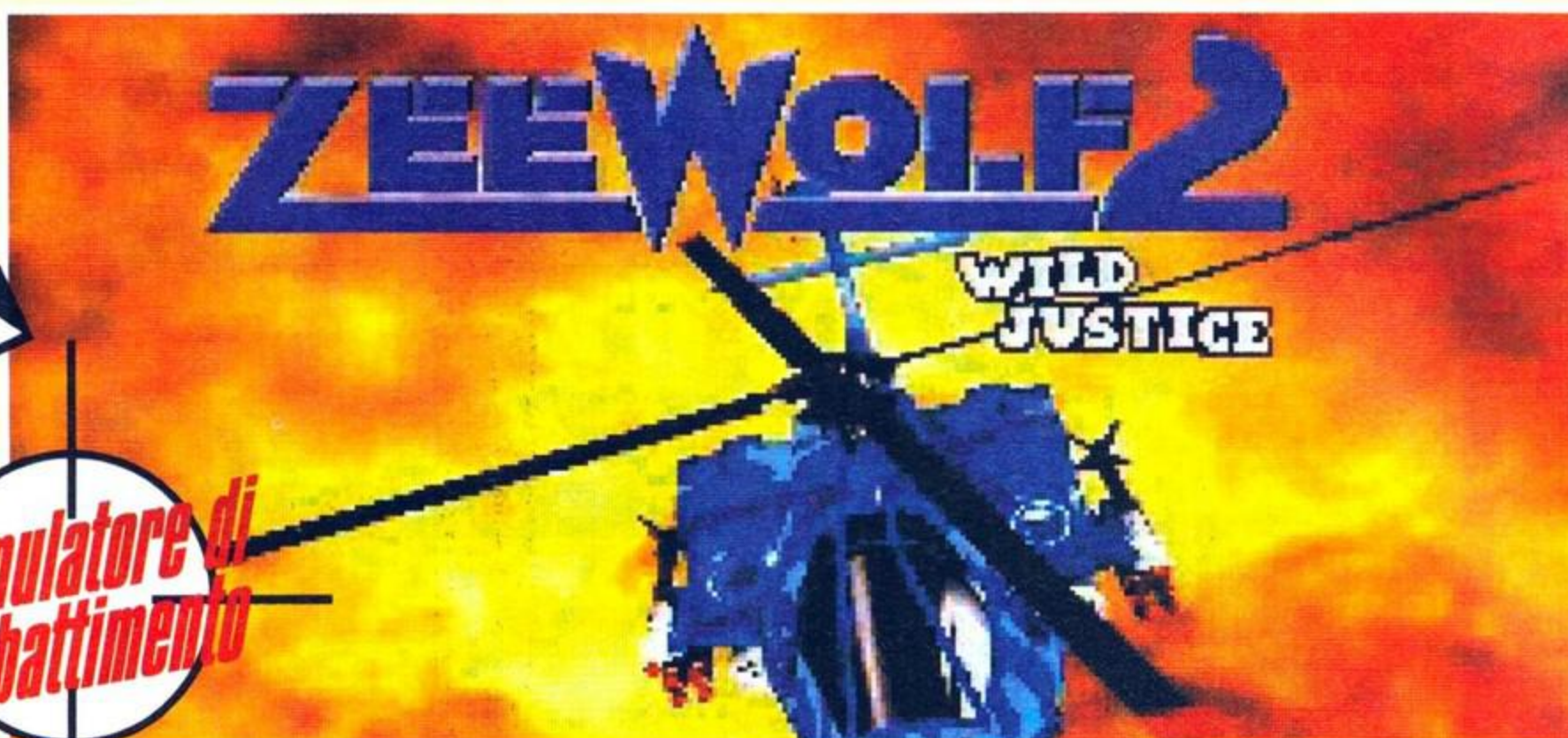
Lo ripetiamo a costo di sembrare noiosi: Rock Online Italia cresce ogni giorno di più. D'altronde basta digitare l'indirizzo Internet http://www.rockol.iol.it per rendersene conto. Solo negli ultimi giorni, per esempio, il sito di Rock Targato Italia ha dato vita a nuove ed entusiasmanti iniziative dedicate a tutti gli amanti del rock alternativo. Agli amanti del progressive-rock, invece, segnaliamo che su Rock Online Italia ci sono tutte le indicazioni per partecipare al Primo concorso Rock-Progressive «Omaggio a Demetrio Stratos».
Mentre leggerete queste righe, poi, sarà partito il nuovo spazio di ROL dedicato alle classifiche, italiane e straniere. A proposito di hit, avete già provato a compilare la vostra? No? Fatelo subito, collegandovi con Rock Online Italia. Contribuirete così a creare la prima hit multimediale del rock on web.
Sempre in tema di novità, da qualche giorno Rock Online Italia ospita anche il sito dell'Heineken Music Club, al cui interno troverete tutte le informazioni sul famosissimo festival Umbria Jazz, sui concerti organizzati dall'Heineken Music Clube sulle trasmissioni televisive collegate a questo circuito. All'interno del sito Heineken, inoltre, troverete spazi dedicati agli amanti della birra e... numerose sorprese che non vi sveliamo.
Tanto per farvi capire quanto ormai Rock Online Italia sia importante, Vi ricordiamo che ai "cybernauti" che ci hanno visitato in aprile, abbiamo dato la possibilità di acquistare (quando erano ormai introvabili ovunque) ben 50 biglietti per l'unico concerto italiano degli Smashing Pumpkins. L'iniziativa, com'era facile prevedere, ha avuto un successo incredibile (sono arrivate oltre 1.500 richieste!!!). Quindi, sarà ripetuta al più presto per altri concerti. State "sintonizzati"!!!
Invece per farvi capire quanto sia efficiente la zona news di Rock Online Italia vi diamo solo un dato; uno qualunque: dopo due ore dalla festa di presentazione del nuovo album di Elio e le Storie Tese avevamo già in linea il resoconto, l'intervista con la band e tutte le news su album e tour. Mica male, vero?
E il futuro? Tali e tante solo le novità in arrivo (tra cui la nascita di nuovi spazi dedicati ai più grandi artisti italiani) che preferiamo non svelarvi niente prima.
Visitateci ogni giorno (http://www.rockol.iol.it) e saprete tutto.

ANCHE RADIO DEEJAY È ONLINE

Radio DeeJay è la prima emittente radiofonica italiana a debuttare su Internet con programmi appositamente concepiti. Il lancio del "palinsesto" interattivo avverrà in occasione del Futurshow, la mostra dedicata ad interattività, informatica, multimedialità, phototecnology e tecnologia digitale in programma al quartiere fieristico di Bologna dal 13 al 17 aprile. Il maggiore network radiofonico italiano presenterà nell'occasione il suo sito Web, allestito da Italia Online: nella home page di IOL (all'indirizzo http:// www.iol.it) gli utenti troveranno i link per accedere alle varie sezioni del sito di Radio DeeJay (l'indirizzo è http:// www.deejay.it) e ad una serie di servizi online che dal 13 aprile consentiranno agli ascoltatori della radio e tutti gli utenti di Internet di interagire con i conduttori e con i programmi dell'emittente. Da casa propria o dai saloni della fiera, chi naviga su Internet avrà accesso in qualunque momento ad una visita virtuale degli studi della radio, attivando le immagini trasmesse da apposite telecamere. In orari prefissati, comunicati attraverso i programmi del network, gli utenti del servizio avranno la possibilità di interagire e dialogare in videoconferenza Bologna-Milano con Albertino, Linus e gli altri dj dell'emittente. A ciascuno dei personaggi più popolari del network è dedicato anche uno spazio personalizzato, in cui gli utenti potranno selezionare una serie di risposte e di messaggi preregistrati. Gli esploratori del sito Internet di Radio DeeJay, infine, avranno modo di partecipare a una serie di giochi online (sono in palio abbonamenti a Italia Online, magliette e CD-ROM dell'emittente e altri premi), potranno concorrere a determinare le classifiche della radio segnalando i dischi preferiti, consultare le home page di presentazione dell'emittente (con le informazioni relative a frequenze, palinsesti, indirizzi, ecc.) e collegarsi attraverso appositi link agli altri servizi musicali presenti su Italia Online, fra cui naturalmente Rock Online Italia.

I VIDEOCLIP ALL'UNIVERSITA'

I videoclip acquisiscono finalmente dignità artistica e varcano la soglia delle aule universitarie, diventando patrimonio artistico da conservare. L'idea è del giornalista del Giornale di Vicenza Stefano Ferrio, ispiratore del progetto "Salvare i Video per l'Arca del Duemila", promosso dall'Istituto di Storia del Cinema dell'Università di Padova e da MTV Europe. L'iniziativa, che si propone di salvaguardare il video musicale come ultima, rilevante forma d'arte e d'espressione del Ventesimo secolo creando un apposito archivio permanente grazie alla collaborazione di MTV, è stata presentata all'ateneo padovano il 3 aprile, con una conferenza stampa-dibattito sul tema a cui hanno partecipato Ferrio, il docente di storia del cinema Gian Piero Brunetta, Sebastiano Musini di MTV Europe e gli studenti dell'Università. Nel corso dell'incontro sono stati proiettati videoclip storici come "Thriller" di Michael Jackson, "Sledgehammer" di Peter Gabriel, "Innuendo" dei Queen e "Human Nature" di Madonna, seguiti da un omaggio al regista Dino Risi, considerato un pioniere e un padre putativo dell'arte videomusicale.

QUALI SONO GLI E-CD PIU VENDUTI?

Nuovi aggiornamenti sul mercato emergente degli Enhanced CD, i dischetti digitali di 5 pollici di diametro che al normale contenuto musicale riproducibile su CD player aggiungono un programma multimediale leggibile dal lettore CD-ROM collegato o incorporato nel personal computer. Secondo i dati riportati dalla rivista americana "Ice" fino ad oggi sono stati pubblicati quasi 100 titoli nel formato: ma solo alcuni di questi - fra cui gli ECD di Rolling Stones, Sarah McLachlan, Kitaro, DC Talk, Sugar e Natalie Merchant (quest'ultimo è un singolo, venduto dunque a prezzo molto più ridotto) - possono considerarsi dei successi, avendo superato le 25.000 unità vendute negli Stati Uniti. Secondo i dati raccolti dalla rivista "Sixteen Stone" dei Bush avrebbe venduto circa 15.000 copie, così come "Doors And Windows" dei Cranberries: ma i dati su quest'ultimo titolo sono contraddetti dalle cifre ufficiali di Philips Media, che parlano di 60.000 copie vendute in Usa (e di circa 25.000 in europa). I restanti titoli sul mercato non ha raggiunto i 10.000 pezzi negli Usa, fino ad oggi l'unico mercato a contare su una distribuzione significativa del supporto. Si attendono con curiosità, intanto, i risultati di vendita sui mercati europei dei primi CD EXTRA (il formato ECD sviluppato dalla Sony), che la multinazionale giapponese ha distribuito nei principali paesi del vecchio continente dalla fine del mese di marzo, ma che negli Usa non hanno superato fino ad oggi le 5.000 copie ciascuno.

Si tratta certamente di uno dei seguiti, di un gioco per Amiga, più ben riusciti degli ultimi tempi. Zeewolf era veramente un gran bel gioco, con pochi difetti e molti tocchi di classe. Zeewolf 2 scioglie quelle poche riserve e aggiunge ulteriore spessore al gioco. Cosa volete di più?

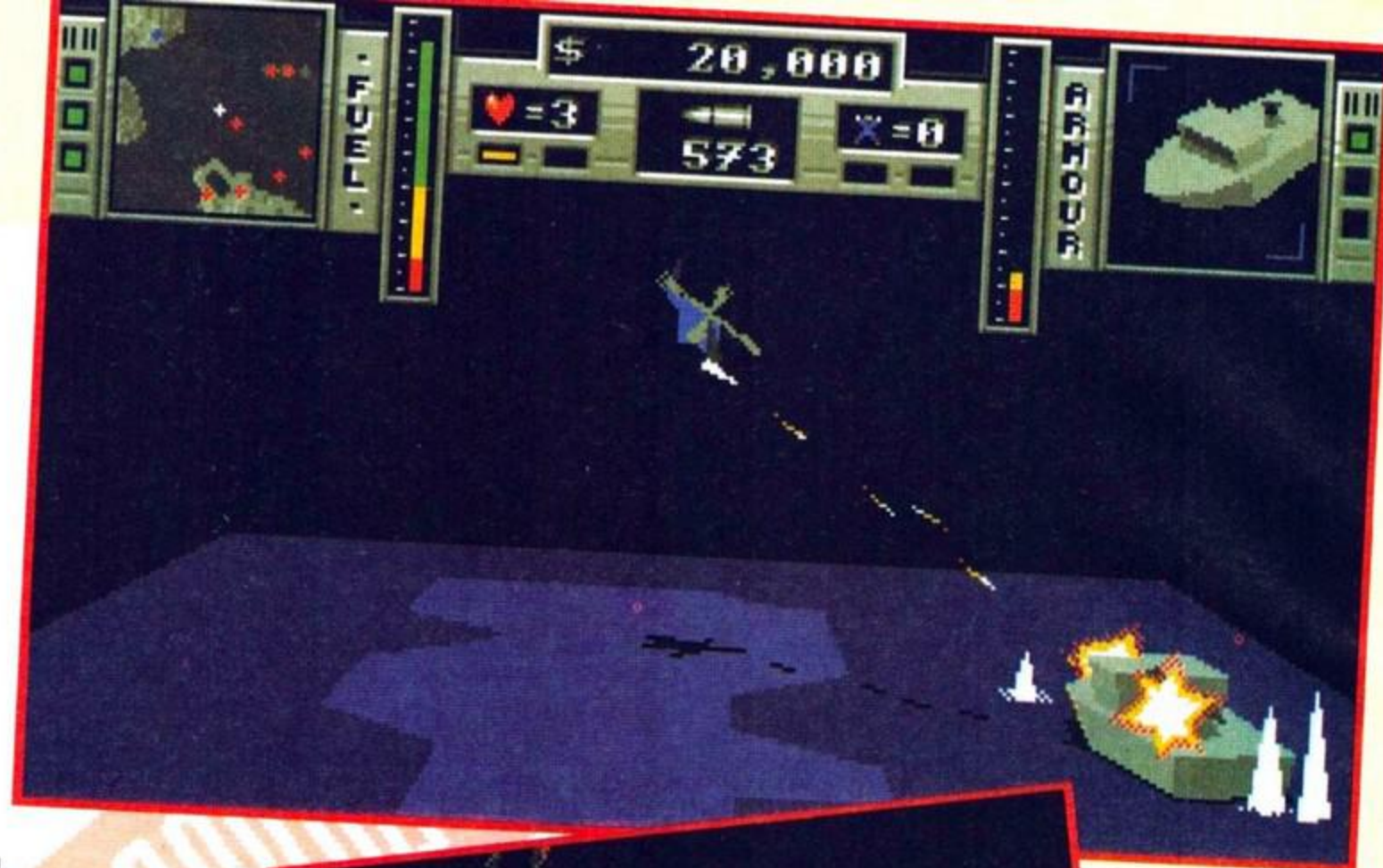
Ricordo il tempo in cui, dopo aver comprato un "fiammante" Amiga 500 (fine anni '80!), mi recai ad acquistare "l'ultimo ritrovato della scienza e della tecnica nel campo dei videogiochi": Virus. Sicuramente, molti di voi sbirciando le foto pubblicate in questa pagina, ricorderanno quel vecchio gioco nel quale si pilotava una astronave, simile per forma a quella del film "Navigator", che andava in giro per un piccolo mondo tridimensionale (grafica 3D real-time) isometrico sforacchiando astronavi dalle forme più o meno improbabili. La Binary Asylum, decise di riportare sui nostri schermo questo stile di gioco pubblicando Zeewolf, nel quale impersonavate un piccolo elicottero attraverso un certo numero di missioni. In questo Zeewolf 2, il concetto di gioco non cambia, ma è arricchito dalla presenza di nuovi veicoli, nuove costruzioni, diversi terreni di gioco, e molto altro ancora. Questo lo rende indubbiamente un prodotto accattivante per il neofita, e decisamente imperdibile per tutti coloro che avevano speso gran parte delle loro giornate (lavorative) dietro al primo episodio di Zeewolf.

Scopo del gioco è completare un certo numero di missioni composte ciascuna da numerosi livelli (o fasi). Ogni singola missione è ovviamente caratterizzata da un tipo di territorio e dalle forze nemiche che vi si trovano. Le prime missioni sono relativamente semplici (almeno dopo che avrete preso piena confidenza con il sistema di controllo) ma progredendo, aumenterà esponenzialmente la potenza e l'intelligenza dei mezzi avversari e temibili postazioni S.A.M. prenderanno il posto degli innocui cingolati da trasporto truppa. Tra le file avversarie non mancano mezzi terrestri più o meno corazzati, elicotteri d'assalto, postazioni fisse (ma pericolosissime!) e fregate. La varietà dell'ambientazione e il numero di oggetti con i quali si può interagire (solitamente a colpi di cannone) è notevole, e tutti sono stati realizzati con estrema cura. Di notevole impatto sono le esplosioni di mezzi e strutture, in particolare quella di pozzi petroliferi e centrali di rifornimento carburante, i quali, dopo essere stati distrutti, generano un'altissima fiammata dovuta all'incendio del liquido combustibile. Una delle innovazioni più eclatanti rispetto alla versione originale di Zeewolf, è la possibilità di comandare in maniera remota (remote link) altri veicoli per fargli eseguire compiti pericolosi (o

impossibili) per l'elicottero che pilota il giocatore. Vi troverete così a comandare anche mezzi terrestri o navali. Infine grazie ad un sapiente uso del cavo "da traino" posto al di

Non fate girare troppo le pale a Zeewolf... potreste pentirvene!

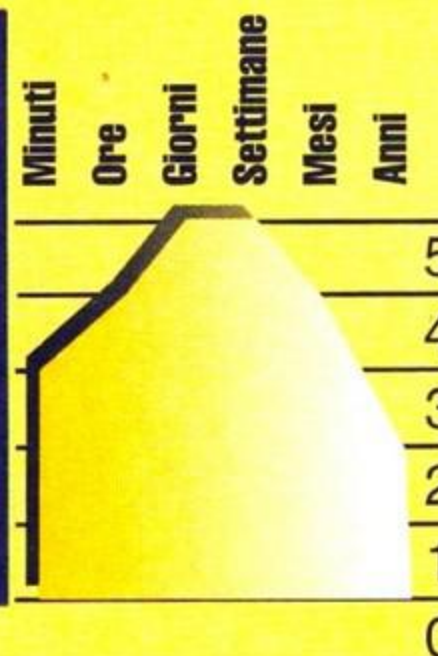
sotto del vostro mezzo, potrete trasportare i veicoli alleati in giro per il campo di battaglia (come accade ad esempio in una delle prime missioni, quando è richiesto di portare alla nave d'appoggio un aereo rubato che si trova sulla pista di atterraggio di una piattaforma petrolifera nemica).
Tecnicamente il gioco è ineccepibile, anche se faticherete durante le prime partite ad adattarvi alla prospettiva dell'immagine: un poco schiacciata, stile inquadrature dei mondiali di F1 (viste le ridotte dimensioni dello schermo), che non sempre permette di capire se siete esattamente sopra al bersaglio o meno. Fortunatamente le ombre degli oggetti sono li per aiutarvi in questo compito, e potrete utilizzarle per "tarare" il vostro occhio; dopo qualche ora di gioco comunque, sarete in grado di centrare con il cannoncino perfino i mezzi fuori dello schermo (seppur inquadrati dalla telecamera di bordo).
E' possibile controllare l'elicottero per mezzo del joystick o del mouse.
Nel primo caso pilotare è veramente molto facile, anche se talvolta cambiare repentinamente direzione, o variare l'altitudine in caso di emergenza ("Prendi quota Zeewolf! Prendi quota!") non e' favorito dai tempi di risposta; al contrario, utilizzando il mouse, questi ultimi sono direttamente influenzati dalla velocità con cui il giocatore muove la propria mano sul tappetino, anche se le difficoltà aumentano esponenzialmente. Tra le armi a disposizione, oltre al solito cannoncino a ripetizione, sono presenti missili a ricerca automatica e non, ma come intuibile, nulla è "infinito", e dovrete dosare per bene l'impiego delle vostre armi.
Occasionalmente potrete riparare sulle navi d'appoggio per rifornirvi di munizioni (a pagamento!) e carburante.
Il credito per fare la spesa lo otterrete distruggendo bersagli e obbiettivi, mentre per accrescere l'energia residua dell'elicottero dovrete raccogliere e riportare alla base dei prigionieri o dei militari dispersi, in perfetto stile Choplifter.
C'è bisogno di aggiungere qualcos'altro?

Fabrizio Farenga

Genere: Simulatore di combattimento
Casa: Binary Asylum
Sviluppatore: Interno

AMIGA

Il gioco funziona sia un Amiga 1200, che su un vecchio Amiga 500. E' consigliato un acceleratore basato su processore 68030 per evitare rallentamenti quando lo schermo si riempie di nemici. Zeewolf 2 trova posto su un solo disco.

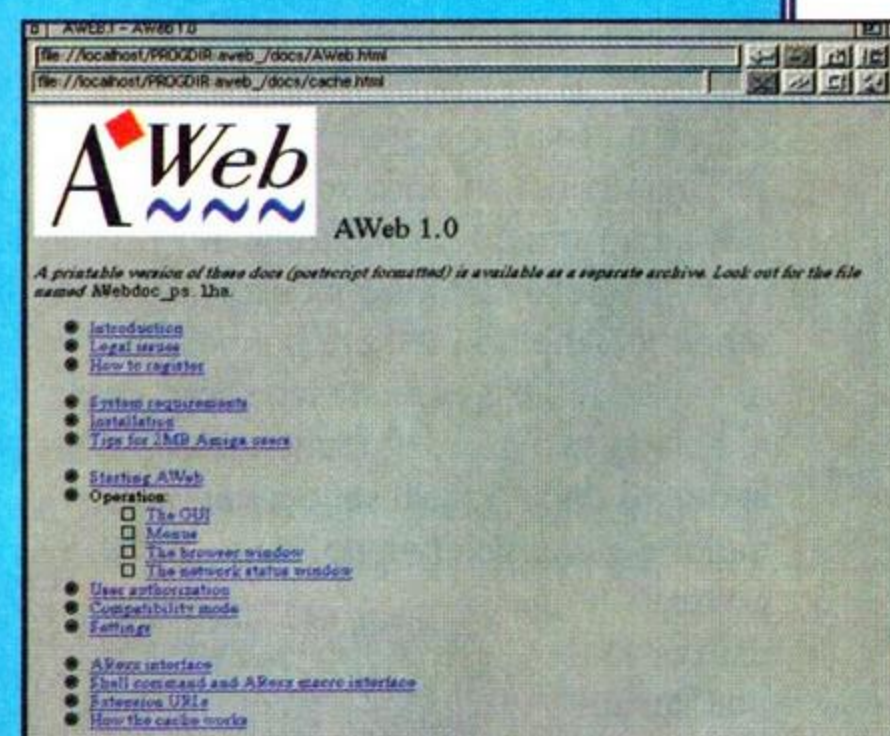
NEWS

a cura di Fabrizio Farenga

VISCORP

Come già ampiamente annunciato nei mesi passati, Amiga Technologies ha siglato un accordo con la statunitense Viscorp, per la realizzazione di un set-top-box, ossia di un decoder per la ricezione e la gestione della programmazione TV interattiva. In base a quanto è stato reso noto dagli uffici stampa delle due compagnie, il set-top-box sarà basato internamente su tecnologia Amiga (A1200) e se ne avvarrà per la gestione degli eventi e dell'interfaccia utente. Due sono i fattori principali che hanno spinto la Viscorp ad utilizzare la piattaforma Amiga: piena compatibilità con le frequenze televisive, senza il filtro di sofisticati (e costosi) converter, necessari per le schede basate su tecnologia VGA, e l'esistenza di macchine per lo sviluppo (la linea Amiga!) e di programmatori in grado di gestirla. Se infatti è vero esistono dei set-top-box prodotti da case concorrenti che utilizzano tecnologie video proprietarie compatibili al 100% con le frequenze televisive, spesso con caratteristiche superiori al Chip-Set di Amiga, è anche vero che non ci sono sul mercato computer per programmare applicazioni a loro destinate e programmatori già addestrati al loro uso.

NUOVO BROWSER WWW

Da qualche settimana è disponibile su Internet un nuovo programma per la consultazione delle pagine WWW (World Wide Web) tramite Amiga. Il programma è superiore sotto ogni punto di vista al ben più conosciuto AMosaic che, tra l'altro, non viene più aggiornato da diversi mesi. La versione attualmente in distribuzione supporta l'HTML 2.0, ma a breve è prevista l'estensione per HTML 3.0. Finalmente anche Amiga dispone di un browser all'altezza con i tempi, visto che AWeb (HTML 3.0 a parte) non ha nulla da invidiare al NetScape 2.0 e ne ricalca tutte le potenzialità, aggiungendone altre nuove e meno diffuse (come ad esempio la possibilità di selezionare l'interruzione a scelta di uno qualsiasi dei link in corso). Tra le caratteristiche più salienti troviamo la completa compatibilità con i form, il pieno accesso asincrono alle pagine Web (le figure di una pagina vengono caricate contemporaneamente, e non una alla volta come avveniva con AMosaic), la visualizzazione parziale delle pagine HTML e la possibilità di avere più finestre Web contemporaneamente.

Il file è reperibile su tutti i siti Aminet.

IL NUOVO AMIGA®

Come già anticipato sul numero scorso, Amiga Technologies ha presentato in occasione del Cebit 1996 una nuova macchina della linea Amiga, con il nome provvisorio di "Walker". Il design attuale è molto anticonvenzionale: Il Walker è un minitower nero completamente diverso da un normale personal computer. Michael Metz, Amiga Product Manager di Amiga Technologies ci ha fornito un completo foglio di specifiche dell'Amiga Walker.

1) 68030 Processor w/ 40 MHz (EC)
2) 2 zoccoli SIMM per avere fino a 128 MB di RAM
3) AGA ChipSet
4) Chip SuperIO per supporto dei drive PC ad alta densità, gestione EIDE (4 hard disk), 2 seriali veloci, parallela EPP
5) Drive interno da 880Kb
6) Nuovo bus di sistema compatibile con i futuri Power Amiga. Questo bus dispone inoltre di tutti i segnali per una implementazione di una doughter board PCI o ZORRO.
7) CD-ROM ATAPI 4x di serie, hard disk e 5 Mb di RAM (di cui 1 Mb di Chip-RAM espandibile a 2 e 4 Mb di Fast).
8) Grazie al design innovativo della scheda madre, il nuovo Amiga potrà essere inserito in un case tower in maniera estremamente semplice e senza nessuna spesa extra (a parte il costo del case stesso). Questo permetterà di avere più slot e più spazio per Hard Disk e CD-ROM.

AGGIORNAMENTO ESCOM

Dopo le notizie del mese scorso, abbiamo ricevuto dagli uffici stampa della Escom, un aggiornamento sulla situazione:

Bochum / Heppenheim, 27 Marzo 1996.

Il Consiglio di Amministrazione della ESCOM AG ha ammesso Helmut Jost come membro del Consiglio di Amministrazione di ESCOM AG, con decorrenza dal 1 Aprile 1996. Egli sostituirà Manfred Schmitt come CEO della compagnia. La richiesta di Schmitt di dimettersi dal Consiglio di Amministrazione è stata accettata ed egli lascerà il suo posto il 31 Marzo 1996. Schmitt continuerà il suo lavoro nella ESCOM come consulente. Helmut Jost è da molti anni nel mercato Europeo dei PC. Dopo aver salito i gradini della dirigenza alla Commodore (dove il suo ultimo incarico era stato Direttore Generale della Commodore GmbH e Vice Presidente della Commodore International), Helmut Jost ha accettato di entrare nel Consiglio di Amministrazione della ESCOM AG nel 1993, dove ha ricoperto l'incarico di responsabile per le vendite e per il marketing, e di coordinatore delle filiali. Dal Novembre del 1995 era a capo della sezione PC della IBM Tedesca. In Helmut Jost, ESCOM ha la certezza di trovare una persona con una eccellente conoscenza della compagnia e del mercato.

CYBER MASTER

Finalmente con i primi caldi ho potuto mettermi in maglietta... sono svenuti in dodici qui in redazione, del resto un Cyber Master in T-shirt non è spettacolo per stomaci deboli. Comunque quando Silvia mi ha visto a corazza nuda ho notato che i suoi occhi si sono illuminati... sono ormai praticamente sicuro di piacerle!

A TRECENTO ALL'ORA

Radiale Cyber Master, sono mesi che sto letteralmente godendo con Screamer, il favoloso simulatore di guida della Graffiti - ragazzi siete davvero forti! -. La mia passione per questo gioco è tale che ho momentaneamente lasciato la mia ragazza e dedico tutto il mio tempo a giocare con esso, penso ad un imminente fidanzamento e come regalo volevo chiederti qualche gabolina!
Ciao bella gioa!

Simone Stendi - Bari

Ehm, ma i regali non si fanno ai matrimoni? Vabbé, voglio esaudire lo stesso i tuoi desideri, ti darò le tante agognate gaboline, però in cambio voglio... il numero di telefono della tua ex-ragazza, mi sembra uno scambio ragionevole.
Beh, prendi nota, durante la schermata iniziale devi digitare i seguenti codici:
CLOCK: Blocca il tempo, eh, eh!
ABURN: Trasforma la macchina in un razzo... nel senso di velocità, non di carenatura!
VTELO: Aggiunge tutte le mappe mancanti.
Bene, a questo punto ti prego di mandarmi il numero di telefono della tua ex-ragazza... e non ti preoccupare quando tutto sarà finito, con il gioco intendo, te la restituisco come nuova: parola di Cyber Master.

ANCHE I CYBER MASTER SBAGLIANO

Pantagruelico Cyber Master, succede a volte, ma dico proprio a volte, che alcune tue gabolicchie funzionino poco o per niente. Certo si tratta di casi sporadici e per nulla preoccupanti rispetto al volume di gabole perfettamente funzionanti che ci propini ogni mese, però non è forse prerogativa dei Cyber Master quella di essere degli organismi cibernetici perfetti?
Tu sembreresti sfuggire alla regola...

Marco - Ancona

Io sono un organismo Cybernetico perfetto e difatti non ho mai sbagliato in tutta la mia Cyber esistenza... il titoletto sopra l'ha scritto qualche burlone della redazione...
Ah, dimenticavo, all'occorenza i Cyber Master sono pure molto ma molto modesti!

SPARA CHE TI PASSA

Senile Cyber Master,
Vorrei tanto che tu mi indicassi un modo per uscire vivo dai labirinti di Duke Nukem, neanche con Doom mi ero mai trovato tanto in difficoltà.
Allora me la daresti questa gabolina?

Lorenzo Franceschi - Nerviano

Ad uno che mi ha etichettato come senile, non dovrei concedere nessuna forma di aiuto. Ma siccome i Cyber Master non sono in grado di provare emozioni ti darò quello che chiedi. Digita i seguenti codici:
WEAPONS: Ti dà tutte ma proprio tutte le armi.
UNLOCK: Ti permette di aprire tutte le porte.
GODLY: Attiva il God-Mode.
Contento?Ah, dimenticavo, prima stavo scherzando: ti odio!

PALLONE IN 3D

Palloso Cyber Master, nel senso di aggetivo di stampo calcistico, vorrei tanto che tu risolvessi un problema che mi sta avvelenando la vita: in Actua Soccer ho provato a fare una squadra con Maradona, Pelé, Vialli, e... Mannaggia 'a muorte! Perdo sempre!
Non esiste un metodo per creare una squadra veramente imbattibile? Io non so più chi ingaggiare per rendere la mia squadra più forte!

Salvatore Pomitico - Napoli

Caro Salvatore non sai che piacere mi ha fatto ricevere la tua lettera. In fondo nei miei circuiti scorre sangue - beh forse sangue è una parola grossa...- partenopeo.
Infatti siamo imparentati in famiglia con una Moka napoletana che faceva un ottimo caffé...
Comunque eccoti il suggerimento tanto agognato: quando sei al prompt del dos digita : SOCCER-01142475549. Avrai una squadra imbattibile!

POCOMAC

Putrido Cyber Master, da un po' di tempo a questa parte mi sono accorto che sulla rivista ci sono poche - eufemismo - recensioni per Mac e siccome ci sono due circostanze concomitanti: uno, io ho appena acquistato uno sfavillante PowerMac, due, mi piace giocarci, ti chiedo se non sia possibile aggiungere qualche paginetta per noi poveri - altro eufemismo - possessori di computer con la melina multicolore!

PowerMa(r)c(o)

Solenne promessa: nei prossimi numeri prometto che ci sarà ancora spazio per i giochi per Mac. Anzi ci stiamo già attrezzando, i possessori dei computer col la melina multicolore nei prossimi numeri ne vedranno delle belle... almeno credo!

RASSEGNA STAMPA

Sugoso Cyber Master, lo so che l'aggettivo non è nuovissimo, però mi sembra il più azzeccato per la tua personalità. Volevo darvi un suggerimento, perché non fate una rassegna stampa di tutto quello che le riviste straniere dicono di un determinato gioco? Mi capita a volte di sfogliare qualche magazine inglese o americano e mi accorgo che a volte i voti dati ai giochi sono diametralmente opposti a quelli dati dalle riviste italiane.
Insomma sarebbe divertente confrontare i vari pareri e poi un po' di pettegolezzo fa sempre bene...
Ps. Se non l'avete ancora capito sono abbonato a novella tremila!

Stefano Camozzi - Alagna

Beh, è un'idea, adesso vado a svegliare il nostro attivo caporedattore e gliela propongo... Sai noi siamo gente dinamica sempre pronta a prendere al volo ogni suggerimento, però già che ci sei la prossima proposta inoltracela su carta bollata, che poi provvediamo a smistarla all'ufficio competente, per poi passarla all'approvazione della commissione di redazione, per poi sottoporla allo scrutinio segreto da parte del comitato di condominio, per poi sottoporla a ratificazione del consiglio interno di stampa, per poi....

CYBER MASTER

Nome: ....

Cognome: ....

Indirizzo: ....

Età: ....

LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso
Edi.Progress via Pagliano,37 - 20149 Milano

Aria di estate... Si lo so che siamo solo a maggio, però non vedo l'ora di spogliarmi... ooops, l'ho detta! Cosa avete capito, intendevo di mettermi in costume per prendere un po' di sole! Io sono una ragazza seria. Inutile che cerchiate su Internet delle mie foto in abiti succinti: dovrete accontentarvi della Barale o di Pamela Anderson! Intanto godetevi, per onor di Luca, una pagina in più... Un grande kissone!

HO UN PROBLEMA: MI DIVERTO!

Carissima e dolcissima Silvia. Vabbé, forse sto esagerando, ritiro la e (congiuzione), devo confessarti che da un po' di tempo sono afflitto da una serie di sensi di colpa che rischiano veramente di minare la mia esistenza. Dopo aver letto le lettere sulla depressione e sull'isolamento da PC - pubblicate nei numeri scorsi - e dopo avere verificato, sempre attraverso la tua rubrica che il fenomeno è tutt'altro che isolato, mi è venuto un dubbio bestiale: non è che io per caso sono anormale? Perché ho trent'anni, passo la maggior parte della vita a giocare con il mio computer, eppure sono felicissimo!
Voglio dire, anch'io ho i miei bravi problemi, ad esempio mi piacerebbe conoscere più gente, forse avere una ragazza fissa - a dire il vero non ce l'ho neanche a part-time - però non sono problemi determinati dalla mia passione per il PC. Se non fossi così assorbito dai videogiochi, mi rimarrebbe semplicemente più tempo per pensare ai miei problemi: ergo, sarei solo più infelice!
Insomma, quello che realmente voglio dire, è che se il computer non aiuta a socializzare, allora cosa dovremmo dire della televisione? Se il computer è una forma di involuzione della nostra vita sociale, allora la TV cos'è? Il crepuscolo del vivere sociale? E poi non venite a dirmi che Pippo Baudo fa bene ed è educativo!
No, no, riportiamo tutto sotto una luce più normale: i videogiochi sono solo una stupenda forma di passatempo, un modo per rilassarsi che non è più dannoso di altri.
Qualcuno mi dirà che i videogiochi costano un occhio della testa in rapporto al piacere che producono. Beh, allora cosa dovrei dire del mio amico che per rilassarsi se ne va tutti i weekend al mare e spende di media tre o quattrocento mila lire, tornando oltre tutto più incazzato di quando era partito? Beh, io giocando a Doom mi rilasso un casino, passo ore e ore di puro divertimento. Anzi, provocatoriamente non sarebbe sbagliato parlare di videogiocoterapia, una forma di medicina consigliabile a tutti per abbattere ansia e male di vivere...
E oltre tutto non necessita di ricetta medica! Tu cosa ne pensi in proposito?

Fabio Montorfani - Lucca

E meno male che c'è chi si diverte! Ti dirò, dopo l'ultima serie di lettere che avevano seguito quella di Stefano mi domandavo se effettivamente il problema dell'isolamento da PC fosse ormai una piaga dilagante tra i video giocatori e i lettori di K. Beh, ritengo che la tua lettera oltre a portare una ventata di ottimismo serva in realtà a sdrammatizzare quello che forse è un finto problema. Sì, è vero nella società odierna (oddio sto parlando come Piero Angela, non è che magari ho preso un virus tipo la Quarkite?!) c'è una certa tendenza all'isolamento ma imputare questo alla passione per il PC e colpevolizzare le ore passate allegramente davanti allo schermo a videogiocare mi sembra eccessivo.
In realtà gran parte dei problemi che abbiamo a comunicare vanno ben oltre lo schermo di un PC.
Quindi il mio consiglio resta il solito: divertiamoci così senza pudore... e lasciamo agli altri i dibattiti e tutto quanto riguarda il fenomeno da isolamento da computer.
E poi i vari Stefano e compagnia non sono soli, hanno una grande famiglia che li segue e li ascolta: voi lettori di K e con voi tutta la nostra mitica redazione. Uno stragrande baciotto!

CONSOLE VS COMPUTER

Irraggiungibile Silvia, ho un dilemma che mi arrovella, oltre a prosciugarmi quei pochi risparmi che mi rimangono - sai com'è, noi studenti universitari non sguazziamo certo nell'oro -. Sono tormentato dal dubbio sul miglior sistema, anche considerando il rapporto qualità/prezzo per giocare, anzi per videogiocare.
All'inizio, parlo di moooolto, ma moooolto tempo fa pensavo che il Sega Master System fosse il non plus ultra, e naturalmente decisi di acquistare una console che pagai una cifra da brivido, se consideriamo l'attuale quotazione di una console a 8 bit!
Beh, subito dopo mi è venuto il dubbio che il computer fosse in effetti più conveniente: costa di più ma ci si possono fare un mucchio di cose, caffe escluso, e poi con un pizzico di pirateria - arghhhh l'ho detto! - si possono avere un sacco di giochi su dischetto praticamente a gratis! E così acquistai il mio bel PC, che pagai un'altra cifra spropositata. Per la cronaca era un 486 a 33 mhz che attualmente sto provando a vendere come fermacarte - ho provato a piazzarlo come computer ma mi dicono che è troppo superato - senza grande successo!
Beh, ti confesso che ho passato anche dei bei periodi. Per un sacco di tempo ho avuto molti giochi a costo zero (ps. non è che me ne vergogni poi così tanto!) ma poi sono cominciati a uscire i CD-ROM e, dannazione, era uno sconvolgimento del mercato videoludico che non avevo previsto!
I giochi per il mio PC sono cominciati a diventare pochi. O non bastava il processore o

non bastava la RAM. Insomma nel giro di breve tempo mi sono ritrovato escluso dal mondo videoludico. All'inizio ho cercato di abbattere la frustrazione cercando delle cassette (ormai introvabili) per il vecchio caro Master System, poi nel corso di una tremenda crisi di astinenza ho acquistato un Game Boy con incluso FIFA 95 e c'ho giocato per tre settimane di fila!
Tuttavia subito dopo il problema si è ripresentato in tutta la sua drammaticità. A quel punto ho deciso che dovevo investire ancora i miei pochi risparmi per tornare a giocare.
Questa volta ho saltato subito l'ipotesi di acquistare una console a 16 bit tipo Supernintendo perché avevo la sensazione che ormai come standard di gioco il computer - leggi Pentium - fosse decisamente superiore.
Beh!, per mesi e mesi ho letto tutto quello che c'era da leggere per acquistare un buon computer che garantisse il massimo delle prestazioni al prezzo minore. Ho dato ascolto a tutte le leggende metropolitane e a tutte le fesserie che si tramandano da amico ad amico in termini di PC. Alla fine avevo deciso il modello da acquistare e poi... è uscita la Sony Playstation!
Da allora sto piangendo in continuazione e per risolvere il dilemma: PC o Play station sto sfogliando le margherite. Sono riuscito a nel frattempo a disboscare una zona di svariati ettari. Se hai una coscienza ecologica, Silvia, dimmi cosa devo fare... Quale acquisto devo realizzare per garantirmi un discreto futuro di videogioco senza spendere una follia?
Luigi Minerva - Alassio

Caro Luigi il tuo è un bel problemino che credo non abbia una soluzione. O meglio non abbia una soluzione assoluta. I sistemi per videogiochi console o computer sono in continua e veloce evoluzione, tuttavia ritengo che la SonyPlaystation e il Pentium 130 abbiano davanti a sé ancora due o tre anni di grande splendore. Forse la sony rischia di durare ancora di più.
A questo punto, considerato che i due pezzi elencati rappresentato a mio avviso l'élite dell'hardware videloudico - e anche secondo te se non ho capito male - resta da stabilire dove si realizza il miglior rapporto qualità prezzo. La Sony costa 800.000 lire, la puoi trovare usata a 600 e i giochi mediamente costano un bel centone. un Pentium 130 si può trovare in trono ai tre milioni e i giochi non costano molto di meno...
Beh, se io fossi in te mi terrei il "fermacarte" che tanto presumo utilizzerai solo per scrivere o giù di lì, oltre che per giocare, e mi prenderei una bella Sony Playstation. In fondo conosco centinaia di persone che acquistano computer potentissimi, ci caricano su programmi di impaginazione gestione manageriale, calcolo, e poi ci giocano e basta!
Un altro elemento discriminante può essere il tipo di giochi che ti appassionano: se ami i giochi strategici, penso che il computer sia l'unica soluzione praticabile: Civilization e Command & Conquer o Warcraft sono nati per PC, la console è più dinamica, nevrotica, non ha un background che si adatta bene ai giochi riflessivi. E' mutuata direttamente dai coin-op da bar e riflette la frenesia di gioco e gli smanettamenti tipici delle sale giochi.
Anche sparatutto in soggettiva come Doom secondo me sono un'altra cosa se vissuti in cuffia davanti allo schermo di un PC, anche se non dimentico che la Sony Playstation ha messo in vendita un ottimo sparatutto in 3D reale che è Killeak the blood, recensito tra l'altro in un numero di K-console.
Mentre il discorso si rovescia nei platform e nei giochi di simulazione automobilistica o sportiva, qui la console è, a mio avviso, la vera padrona del campo, anche se ad esempio fifa soccer 96 è un ottimo gioco di calcio per PC, la grafica di Virtua Soccer per Playstation è un'altra cosa!
Insomma la scelta come vedi è tutt'altro che semplice, io stessa sto titubando tra l'acquisto di un nuovo computer più potente o di una fiammante Playstation... e io col computer, tutto sommato, ci lavoro sul serio!
Un grosso kissone!

OH, FINALMENTE COMINCIANO A CONTARE LE IDEE!

Dolcissima Silvia, ti dirò che fino a qualche tempo fa ero abbastanza terrorizzato da quello che stava accadendo nel mondo video ludico: grafica ricercatissima, renderizzazioni a go go, texture a chili e mai, dico mai uno straccio di idea che rendesse la trama avvincente e il gioco in questione giocabile!
Insomma mi sembrava che il mondo dei videogames stesse davvero diventando una specie di fiera delle illusioni, dove ormai l'aspetto estetico aveva dimenticato e sorvechiato quello squisitamente videoludico. Poi, anche grazie alle riviste specializzate come la vostra, mai propense a esaltare un gioco solo per la sua "confezione grafica", qualcosa è iniziato a cambiare. Le grandi case di produzione si sono accorte che una veste grafica curata non garantisce il successo di un videogioco, vedi Rocket Science per tutte, e che le idee, strano ma vero pagano ancora. E per quanto concerne quest'ultimo punto mi preme sottolineare la grandiosa trama che sta alla base di Bad Mojo, un fantastico punta e clicca con attori digitalizzati che in un sol colpo, ha cancellato i vari Phantasmagoria e Gabriel Knight 2, riducendoli allo stadio di un puerile tentativo di elevare film interattivi a veri e propri videogiochi. Perché Bad Mojo è una genialata e Phantasmagoria, a mio avviso, una ciofeca? Semplice, perché il primo è sostenuto da un'idea solida, mentre l'altro e solo un'inutile esercizio grafico peraltro neanche perfettamente riuscito.
E poi posso essere d'accordo con voi finché volete che l'idea di Bad Mojo forse prende le tracce da un certo Kafka, giovane di belle speranze, tuttavia ritengo che adattare soggetti letterari validi non sia poi un delitto in un ambiente dove la carenze di idee è spesso cronica.
Quindi il mio grido è largo alle idee, largo agli sceneggiatori, magari rubati ai fumetti. I videogiocatori di tutto il mondo si sono stufati di grafica spettacolare, vogliono anche giocare, e poi s le idee pagano nel cinema, nella letteratura, nella musica perché non dovrebbe essere altrettanto per i videogiochi. Non sono forse anche questi non sono una forma d'arte?
Marco Terrevani - Catania

Ma certo che le idee pagano! Io ne sono convintissima e sono altrettanto convinta che il mondo dei videogame abbia un grande bisogno di idee vincenti! Certo c'è stato un periodo in cui lo sviluppo dei sistemi ha portato ad esaltare l'aspetto grafico. Era normale del resto bastava fare vedere una delle prime sequenze renderizzate per far spalancare la bocca a tutti. Era logico che la grafica prendesse il sopravvento, del resto come ogni novità, anche la grafica renderizzata in 3D con texture non poeta che attirare la curiosità e lo stupore di migliaia di videogiocatori. E come logica conseguenza i primi prodotti ad alto impatto grafico hanno venduto molto bene. Anche i picchiaduro, tanto per fare un esempio, un genere storicamente immune da questo genere di contaminazioni, non hanno resistito al richiamo della grafica renderizzata, basti pensare a Rise of the Robots, uno dei più modesti picchiaduro mai prodotti che per effetto di una grafica spettacolare si è trasformato in un successone!
Adesso, effettivamente sembra che l'aspetto grafico sia passato un po' in second'ordine: molti insuccessi clamorosi, e molti trionfi annunciati non mantenuti, cito forse a sproposito Wing Commander IV che non ha ricevuto ovazioni unanimi, e io personalmente considero un sequel inutile rispetto al terzo episodio, hanno determinato una svolta brusca in molti settori di sviluppo delle software house.
I creativi sembra si stiano affacciando timidamente anche nel mondo viedoludico, un mondo dominato da sempre da professionalità di tipo tecnico, e penso che questo non possa che

giovare allo sviluppo del settore videoludico.
Anzi, credo che nei settori creativi, quello dei videogiochi è il più suscettibile di creare nuove e importanti opportunità d'impiego per aspiranti sceneggiatori e persone dotate di una giusta carica creativa.
Per quanto riguarda Bad Mojo sono perfettamente d'accordo con te!
Un grande kiss!

CHI LI HA VISTI?

Splendente Silvia, il problema che vorrei sottoporti non è da poco. A Novembre avevate fatto una specie di prima impressione dettagliatissima su Z, il tanto atteso gioco dei Bitmap Brothers. L'articolo era tanto esteso e particolareggiato da far pensare che l'uscita del gioco fosse solo una questione di settimane. Invece sono passati quattro mesi quattro e di Z neanche una traccia nei negozi di videogiochi, né, naturalmente nelle pagine delle varie riviste di settore.
Idem con patate per F1GP 2, per Quake e per Dungeon Keeper della Bullfrog, tanto per fare qualche nome tra i più attesi.
Beh, vorrei tanto sapere dove cribbio (nella prima bozza della lettera la parola era un'altra) sono andati a finire?
Insomma passi per qualche mese di ritardo, ma qui i giochi escono con ritardi abissali spesso superiori all'anno.
Insomma per avere notizie di Z devo rivolgermi a "Chi l'ha visto?".

Impaziente 96

Caro impaziente 96, effettivamente hai proprio ragione! Sapessi quali sofferenze siamo costretti a vivere noi che lavoriamo in un giornale specializzato in videogames: sempre con il timone in mano e con la paura di andare in stampa perché da un momento all'altro potrebbe uscire uno di quei famosi giochi che tu hai citato che in una rivista come la nostra non possono assolutamente essere recensiti con un mese di ritardo!
Senza contare poi tutte le telefonate angosciate per sapere la data di questa o di quella uscita, senza che i possano dare informazioni sicure perché forse neanche lo sviluppatore ha idea di quanto tempo ci voglia realmente per terminare il prodotto e togliere tutti i bug di sistema.
Certo, spesso il ritardo e proprio dovuto alla cura maniacale dei particolari, alla paura di sbagliare, di non bissare il successo dei seguenti titoli, per cui tutto è curato in modo anche eccessiva per limare ogni singola sbavatura.
Il risultato è che spesso la concorrenza con prodotti similari realizzati con una normale cura esce molto prima rubando importanti fette di mercato è un po' la storia di Command e Conquer che ha conquistato in beata solitudine lo scettro di gioco strategico in tempo reale, forse solo un po' infastidito da Warcraft 2 della Blizzard. Certo, qualcuno potrà obiettare che tutti quelli che hanno comprato Command & Conquer acquisteranno anche Z, trovandolo molto più bello, molto più brutto o semplicemente diverso.
Insomma, l'idea di uscire dopo il diretto avversario, sempre che di strategia si tratti, può addirittura risultare vincente trovando una fascia di acquirenti gasati pronti a tutto per assicurarsi un gioco similare che possa garantire loro una prosecuzione infinita del divertimento videoludico.
Da un punto di vista dell'immagine c'è come sempre il dubbio che Duke Nukem abbia rubato i riflettori a Quake. Ed essendo questo gioco il miglior sparatutto in soggettiva di sempre con un motore grafico che forse e molto simile a quello utilizzato dagli sviluppatori della Id - non è dato pronunciarsi con certezza perché tutto quello che riguarda Quake è tutt'altro che sicuro a cominciare dal titolo - il fatto di uscire con molto anticipo rispetto all Id rappresenta un po' una mezza beffa.
Pensate un po' alla delusione di molti che potrebbero trovarsi a constatare che in fondo Quake non è poi 'sto granché rispetto alle meraviglie grafiche già apportate da Duke Nuken.
Per quanto mi riguarda preferisco il detto: "pochi, sporchi e subito"; d'accordo, riferito ai soldi, però ritengo che la sua applicazione sia universale!
Un grande baciotto!

TI HO VISTA NON NEGARE!

Sensuale Silvia, e il sensuale non è poco te lo garantisco! Fino a qualche tempo fa il mio unico desiderio era quello di vedere una tua foto. Siccome non hai mai voluto saperne di pubblicarne una sulla rivista giudicando la cosa un po' frivola, ho deciso di passare all'azione!
A Settembre ho setacciato palmo a palmo lo Smau per cercare tracce della tua presenza anche nello stand della redazione: niente!
Così sono passato agli appostamenti, roba da 007.
Ho tenuto d'occhio l'ingresso della casa editrice dove realizzate la rivista - non tutti i giorni, è ovvio, ho anch'io due e tre cosette da fare nella vita - eppure dopo mesi e mesi sono riuscito a vederti! Eri proprio tu ne sono sicuro tutto combaciava, avevi una ventiquattrore in tela tipica dei giornalisti e un po' di copie di K sotto braccio!
Per la verità ti avevo già notata, ma non avevo elementi a sufficienza per dire che tu eri proprio Silvia. Le copie di K sotto braccio sono state determinanti! Ti ho finalmente smascherata e ho scoperto che sei... bellissima. Ora vivo nella speranza di trovare il coraggio di rivolgerti la parola. E' il mio unico vero scopo nella vita!

Perso 96

Ma sei proprio sicuro che fossi io?! Non è che ti confondi con la nostra affascinante grafica?!

SE E' TRISTE LUI...

Cara Silvia, ho letto con attenzione la lettera pubblicata sul numero scorso di quell'ingegnere - aspirante clown - che si lamentava per aver trovato lavoro in una multinazionale che a quanto ho capito gli dà pure un pacco di soldi.
Beh, la storia mi ha commosso profondamente, un po' perché anch'io sono un ingegnere (neo) e un po' perché io il posto nella multinazionale los to disperatamente cercando da mesi senza ottenere nessun risultato, tanto che un po' mi viene voglia di piangere se penso a quanto ho spesso in francobolli per inviare migliaia di curriculum, alcuni dei quali, sono sicuro sono giunti nei luoghi più inesplorati del pianeta.
Insomma, all'ing.... vorrei dirgli di non affliggersi che c'è comunque chi è messo peggio di lui!
E poi, già che ci siamo, non è che avreste un posto disponibile in redazione per un neo-ingegnere di belle speranze?

Ing. Luca Minniti - Cesena

Beh caro ing. Luca, mi dispiace davvero per la tua momentanea situazione di disoccupato forzato, e purtroppo devo anche dirti che qui in redazione non abbiamo, ahimé, bisogno di altri redattori. Comunque non perdere la speranza, vedrai che tra non molto troverai il tanto sospirato lavoro, magari in una multinazionale, e allora... comincerari a lamentarti anche tu! A parte gli scherzi, il mio consiglio è di goderti questi attimi di tranquillità, perché appena troverai lavoro non avrai più un attimo di tregua specialmente all'inizio e allora forse rimpiangerai quei pomeriggi trascorsi magari in riva al lago a contemplare l'infinito fantasticando di progetti futuri e immaginando una serie di opportunità incredibili...
Insomma goditela, come dice il proverbio: per lavorare e morire c'è sempre tempo!
Vabbé non era proprio così ma il senso penso di averlo reso lo stesso.
Bye un kissone!

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

CIVILIZATION II

PRO: Grafica migliorata rispetto alla versione precedente. Nuovi mezzi, truppe terreni e invenzioni. Presente l'editor di scenari. Possibilità di configurare le regole del gioco. Enorme longevità.

CONTRO: Qualcuno può trvovarlo un po' troppo simile al predecessore.

KOMMENTO Civilization 2 non può che entusiasmare qualsiasi appassionato di giochi di strategia, è in pratica un Civilization al cubo tanto nella massa degli elementi in esso contenuti quanto nel divertimento.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

BATTLE GROUND ARDENNE

PRO: Molto curato. Facile e veloce da imparare.

CONTRO: Bassa longevità rispetto a titoli dello stesso genere. Editor di scenari solo per appassionati.

KOMMENTO Consigliato a chi non ha comprato Steel Panthers ma ama i wargames. Sconsigliato a chi ha comprato Steel Panthers e ai super-esperti del genere, che potrebbero annoiarsi presto. Potrebbe essere una buona scelta per chi vuole provare questo tipo di programmi.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

A 10 SILENT HUNTER

PRO: Una grafica così non si vedeva da tempo. Engine realistico e fluido sulle macchine più potenti. Audio coinvolgente

CONTRO: Gira decentemente su di un Pentium 90 o più potente, mentre sulle macchine meno potenti è ingiocabile. Il palinsesto (schermate, comunicazioni, scelte) non è molto "marziale" come quello di altri simulatori.

KOMMENTO Se sognate di volare ed avete una macchina potente, correte perché è un titolo che lascerà il segno.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

FANTASY GENERAL

PRO: Molto coinvolgente e vario. Unisce le caratteristiche del wargame a quelle del fantasy con equilibrio. Grandissime musiche, godibile grafica.

CONTRO: Animazioni e effetti sonori potevano essere migliori. L'editor permette di preparare solo scenari e non campagne.

KOMMENTO Fantasy General è un gioco appassionante e divertente, sostanzioso e curato, senza difetti apparenti in quanto a giocabilità. Sconsigliato a chi non ama i giochi riflessivi, e agli appassionati di wargame che odiano il fantasy.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

CRONOMASTER

PRO: Trama scritta da Roger Zelazny. Bella grafica. Recitazione degli attori ottima. Ricco di intermezzi animati.

CONTRO: Lo schema del gioco è già stato ampiamente sfruttato. Enigmi a volte troppo improbabili.

KOMMENTO Dalla fantasia di uno dei massimi, e haimè appena scomparsi, autori di fantascienza del passato un'avventura dalla trama avvincente ed originale. La gran cura dell'ambientazione è lodevole, anche le scene animate sono piacevoli e funzionali alla narrazione della vicenda.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

TOUCHE'

PRO: Ambientazione inusuale e suggestiva. Splendida schermate grafiche. Trama divertente e umoristica.

CONTRO: Animazioni non all'altezza. Ritmo un po' blando. Qualche difettuccio tecnico di troppo.

KOMMENTO Per i nostalgici delle avventure pre-CD ROM Touchè sarà una vera manna, in tutto e per tutto simile ai più famosi titoli Lucas. È però vero che una realizzazione tecnica più attenta e adeguata agli standard odierni (vedi The Dig) non avrebbe di certo fatto male.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

EARTHSIEGE 2

PRO: Buona grafica. Bei filmati introduttivi.

CONTRO: Cockpit troooppo semplice. Richiesta hardware esagerata. Storia banale.

KOMMENTO Bel gioco, non c'è che dire, ma non regge il passo del suo antagonista Mechwarrior 2.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

ZORK NEMESIS

PRO: Grafica, audio e atmosfere eccezionali. Una incredibile quantità di elementi da scoprire e di rebus da risolvere. Storia affascinante e coinvolgente.

CONTRO: Sistema richiesto molto impegnativo. Possibili difficoltà di installazione. Conoscenza completa della lingua inglese.

KOMMENTO Zork Nemesis è un gioco studiato ad uso e consumo degli amanti sfrenati degli adventure più complicati. E' comunque indubbio che si tratti di un adventure veramente eccezionale.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SPYCRAFT

PRO: Trama ricca e coinvolgente. Grande varietà di situazioni. Realizzazione tecnica ineccepibile.

CONTRO: Interamente in inglese. Non ha i ritmi del gioco d'azione (e non lo è).

KOMMENTO Spycraft è un'avventura ricca di elementi innovativi, sapientemente orchestrata in un intricato scenario da spy story, con una trama varia, ricca e coinvolgente e una realizzazione tecnica all'avanguardia. Insomma, procuratevelo, perchè ne vale proprio la pena.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

Vendo per PC il mitico gioco ANOTHER WORLD a Lit. 15.000 (su dischetti, completo di scatola e manuale). vendo inoltre 3 CD pieni zeppi di shareware e demo (tra i più recenti). Il prezzo è di Lit. 6.000 cadauno. Oppure tutto in blocco a Lit. 30.000. Oppure scambio il tutto con il gioco su CD COMMAND & CONQUER o RAPTOR. Massima serietà.
Telefonare al numero 0372/35229 e chiedere di Marco.

Scambio Wing Commander I e II originali con Wing Commander III.
Telefonare al numero 0577/980489 e chiedere di Alexandro.

Vendo collezione quasi completa di giochi della collana Big Games in blocco oppure giochi sfusi. Prezzo da concordare.
Telefonare al numero 011/9450104 ore pomeridiane/serali.

Cerco disperatamente il gioco completo Hexen in versione floppy. Anche copia..
Telefonare al numero 011/9540104 pomeridiane/serali.

Collezionista cerca disperatamente giochi per Amiga standard (datati e non) di genere "avventura grafica", come Ween, Beneath a Steel, ecc., o giochi di ruolo come Legend of Valour, Ambermoon, ecc.
Telefonare al numero 0161/829390 e chiedere di Antonino.

Vendo o sacambio i seguenti giochi per PC: 1942 The Pacific Airwar (floppy), US Navy Fighter (Cd-Rom), Command & Conquer (Cd-Rom), Theme Park (Cd-Rom italiano), Strike Commander (Cd-Rom). Tutti in confezione originale con manuale in Italiano..
Telefonare al numero 0984/463655 e chiedere di Giuseppe.

Vendo i seguenti Cd-Rom di intrattenimento: World Cup enciclopedia multimediale delle coppe del Mondo di calcio dal 1930 al 1994; Ferrari F1, ovvero la cronaca dei 500 GP con i piloti e le auto della scuderia. I Cd-Rom sono in lingua italiana e costano Lit. 67.000 l'uno (contro le 90.000 dei computer shop), escluse le spese di spedizione.
Telefonare al numero 0429/2013 e chiedere di Federico.

Compro e scambio giochi per Pc Cd-Rom, in particolare sono interessato a Gabriel Knight 2, Police Quest Swat e Wing Commander IV. Sono disposto a scambiarli con Rebel Assault II, Wing Commander III, Little Big Adventure, The 11th Hour, Star Trek the Next generation e Warcraft.
Vendo inoltre una scheda madre 46DX/DX4 con microprocessore 486DX2/66 a Lit. 150.000 e una scheda video Trident 9440 PCI con 1 MByte di DRam a Lit. 130.000.
Telefonare al numero 0962/25559 e chiedere di Antonio.

Vendo Amiga 500 plus in ottime condizioni completo di joystick, mouse, giochi originali, (Indy 4, Dune II, Populus, Arma Letale, Guerra nel Golfo, Starglider 2, Carrier Command, Time runner) + 27 giochi copiati. Tutto a Lit. 350.000. vendo porta dischetti in ottime condizioni max 80 postio a Lit. 20.000.
Telefonare al numero 039/5320866 e chiedere di Mattia.

Cerco urgentemente per Pc i giochi: Legend of Valour e Lure of the Temptress completamente in italiano; poi Nascar Racing, Ultima 7, Ultima 7 part 2 tutti originali e completi di tutto in buono stato e totalmente funzionanti a Lit. 25.000/30.000. Altrimenti li posso scambiare con: Michael Jordan in Flight, Zool 2, Utopia, Eight Ball, Laura Bow, Speed Racer, Hoyle Classic, The Duel, Patriot, Wing Commander, Indy 500, Attack Sub, Air Combat, The Godfather, John Madden Football 2. Per chi scambia Legend of Valour o Lure of Temp regalo 1 Cd-Rom.
Telefonare al numero 0521/816542 e chiedere di Simone.

Vendo lettore Philips CDI-450 con scheda MPEG digital video per la riproduzione di film, video musicali e videogiochi in full motion a Lit. 550.000. Vendo separatamente anche Dragon's Lair, Space Ace e Dragon's Lair II per CDI ancora incellofanati.
Telefonare al numero 0861/414108 e chiedere di Edoardo.

Scambio NBA Live 96 per Pc CD-Rom con uno dei seguenti titolo: F1 GP2, Rayman, Time Gate. Vendo inoltre per PC CD-Rom Rebel Assault e NHL Hockey a Lit. 25.000 l'uno, o scambio con altri titoli della stessa collana. Solo Roma e provincia.
Telefonare al numero 06766/35786 e chiedere di Daniele.

E' nato il primo **fan club telematico** di **Elio e le Storie Tese**: Il Culto Del Monociglione! Se volete aderire, collegatevi via **modem** ai seguenti numeri: 43.99.80.31 oppure 43.99.80.32.

Per informazioni scrivere a: Alfredo Cappello, via Vico 1 - 20123 Milano

Vendo console Sony PlAystation pal + 2 joypad + 1 Memory Card a Lit. 580.000; vendo inoltre i giochi Tekken, rayman e Discworld a Lit. 70.000 cadauno, ed i giochi Battle Arena Toshinden e Kileak The Blood a Lit. 60.000 cadauno.

Per informazioni telefonare al numero 0923/24986 e chiedere di Salvatore

Cerco e scambio giochi per Pc Cd-Rom. Sono particolarmente interessato a Police Quest Swat e a Gabriel Knight II. Sono disposto a scambiarli con 11th hour, Rebel Assault II, Wing Commander III, Star Trek Next generation, Little Big Adventure e Full Throttle.

Si prega di telefonare al numero 0962/25559 e chiedere di Antonio.

Vendo Amiga 500 con espansione a 1 MByte, 2 joystick, mouse, stampante a colori + programma per disegnare e scrivere + enciclopedia a dischetti per fare ricerche di tutti i ipi, 102 dischetti (non tutti originali), tra cui: Flashback, Another World, Sensible Soccer, Micro Machines, Mortal Kombat II, Sim City, Super Frog, Desert Strike, Buban Stick, Player Manager II... Il tutto a Lit. 630.000 e a chiunque comprerà questo verrà regalato un gioco Game Boy a scelta.

Telefonare dalle 14:30 al numero 0187/631107 e chiedere di Ronny

Vendo Amiga 500 con espansione - monitor - joystick - mouse e molti giochi in ottime condizioni a prezzo trattabile.

Telefonare al numero 02/58107526

Vendo Drive esterno IOMEGA ZIP per Pc da collegare alla porta parallela con 2 dischi da 100 MByte, cavi e alimentatore, istruzioni e software completamente in italiano, a Lit. 550.000 trattabili. vendo inoltre scheda Action Replay (ultima versione) per Pc (serve per avere vite, tempo, energie infinite e in più permette di catturare immagini) a Lit. 250.000.

Infine vendo 4 simm da 1 MByte, 32 contatti (corte) perfettamente funzionanti a Lit. 150.000.

Telefonare al numero 0362/59073 e chiedere di Davide.

Vendo Psx europea con joypad, memory card, ed i giochi Tekken, Destruction Derby, Discworld, Air Combat e Doom. Inoltre vendo SNes con joystick "Scoremaster", joypad "Logipad" e il gioco Demolition Man, più il modulatore SCART per 3DO.

Telefonare al numero 0376/618653 e chiedere di Lorenzo.

Vendo o scambio i seguenti giochi per Pc: 1942 The Pacific Airwar, U.S. Navy Fighter, Command & Conquer, Theme Park, Strike Commander. Tutti in confezione originale con manuale in italiano.

Telefonare al numero 0984/463655 e chiedere di Giuseppe.

Vendo i seguenti giochi originali per Pc su dischetti: Guy Spy, Space Ace, Dragon's Lair a Lit. 40.000; Shadow of the comet, Indiana Jones - Fate of Atlantis, Space Quest, Kirandia 1 a Lit. 50.000.Su Cd-Rom vendo Monkey Island 2 (Lit. 65.000), Beneath a steel sky e Diskworld a Lit. 70.000. Sono inoltre in teressata a scambi di giochi.

Telefonare al numero 0583/998457 e chiedere di Quilici.

Vendo Compaq 486 Prolinea DX4-100 multimediale con Cd-Rom 2x, SB 16 e casse stereo, 16 MByte di Ram, scheda video s-vga vesa local bus, 1 MByte, monitor 14", HD 540 MByte, tastiera italiana, mouse e stampante HP Deskjet 500C con kit colore + 3 cartucce stampa, MS-DOS 6.22 e Windows 95. Tutto a Lit. 2.500.000.

Telefonare al numero 06/5298194 e chiedere di Daniele.

Vendo console Sega Master System II con in più tre giochi: Alex Kidd, Super Tennis e Shinobi. Il tutto originale e in ottime condizioni a Lit. 150.000 trattabili. Solo per Macerata e provincia.

Telefonare al numero 0737/787264 e chiedere di Christian.

E così vorresti comprare un PC.
Perché accontentarti, quando puoi avere tutto?

Un PC ricco di cose interessanti e giusto per le tue tasche? Grazie al cielo ci sono i nuovi Aptiva.

A tutto schermo. Il Total Image Video, grazie alla tecnologia MWave IBM, ti dà un'immagine nitida a tutto schermo. E con la compressione video MPEG potrai vedere davvero alla grande!

Siamo seri: divertiti! Il tuo schermo si riempirà di video-avventure straordinariamente realistiche. Diventa protagonista di un tecno-thriller negli abissi, prova a fare paracadutismo o vola fin sulla luna.

Benvenuto nel multimediale. Emozioni senza paragoni ti aspettano con i nuovi Aptiva.

Hai 5 minuti a disposizione? Ecco tutto il tempo che ti serve per far girare il tuo nuovo Aptiva.

E' tutto preinstallato. Finalmente puoi goderti il panorama del tuo nuovo PC con la divertente Guida Aptiva.

Ma cos'è: un computer o un Hi-Fi? Il sistema TheatreSound ti dà un suono di qualità digitale attraverso

due mega altoparlanti da 30 watt o attraverso i due super bassi del sistema sonoro integrato Sub Woofer Cambridge Soundworks.

Aptiva Communication Center. Comunica con chi vuoi. Il tuo Aptiva è anche telefono, fax e segreteria telefonica.

Accedi a Internet con un solo tasto. Impara a navigare e imbarcati per un incredibile viaggio di scoperte insieme ad altri milioni di cyber viaggiatori.

Risparmia tempo ed energia. L'esclusiva funzione Rapid Resume ti permette di spegnere il tuo Aptiva senza dover prima chiudere nessuna applicazione. E per riaccenderlo? Ti basta premere un tasto e via.

Mentre dormi il tuo Aptiva lavora. Grazie all'esclusiva funzione di "risveglio per chiamata", puoi accendere il tuo Aptiva con una telefonata. Aptiva riconosce fax, dati e telefonate e lavora anche quando non ci sei.

Mille cose interessanti. Come l'Enciclopedia Interattiva Compton, Wall Street Money, Photo Display (per il tuo album Photo CD) e tanti programmi per i ragazzi, come Hyperman, Magic Theatre, Jumpstart Kindergarten e Undersea Adventure.

Due processori sono meglio di uno. La combinazione di un processore mediale IBM e di un processore Pentium rende Aptiva più veloce ed assicura suoni più potenti ed immagini più nitide.

Software in dotazione. Il tuo Aptiva ha già preinstallato Windows '95. E come super bonus ci sono anche Lotus SmartSuite 4 e Microsoft Works, pronti da caricare per le tue necessità di word processing e di calcolo e per creare entusiasmanti presentazioni grafiche.

E se dovessi aver bisogno di aiuto? Niente panico! Aptiva gode dell'assistenza gratuita HelpWare IBM, una linea telefonica pronta ad aiutarti 24 ore su 24, tutto l'anno.

Il valore imbattibile. Aptiva ti offre tutto quello che hai letto a partire da 4.090.000 lire*. Ma attenzione: puoi avere un Aptiva multimediale con un sacco di titoli anche a partire da 2.890.000 lire**.

PC MAGAZINE AWARD 95

mod. 132

Soluzioni per un piccolo pianeta

Rivolgiti ai Concessionari o ai Rivenditori IBM o chiama il

o il Direct Fax 039-600.6001 o invia un messaggio e-mail al pronto_ibm@it.ibm.com.

*IVA esclusa, mod. 132 Minitower. **IVA esclusa, mod. 121 Desktop. Aptiva, HelpWare, Total Image Video, TheatreSound, MWave, Launch Pad e Rapid Resume sono marchi IBM Corp. Pentium è un marchio Intel Corp. Windows '95 è un marchio Microsoft Corp. SmartSuite è un marchio Lotus Corp. L'indirizzo IBM in Internet è http://www.ibm.com. L'indirizzo dei PC IBM è http://www.pc.ibm.com.

Ogilvy & Mather